EL ÚLTIMO SUEÑO DE ERAEL
Módulo Stormbringer

LÍDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

34



BIMESTRAL ● 395 Pta.

Dossier:
Pintar y coleccionar figuras de plomo

Un juego de acción e imaginación

CONTENIDO

Libro de Reglas
Generación de personajes, sistema de juego, combate, habilidades, criaturas, notas del Master, hoja del aventurero.

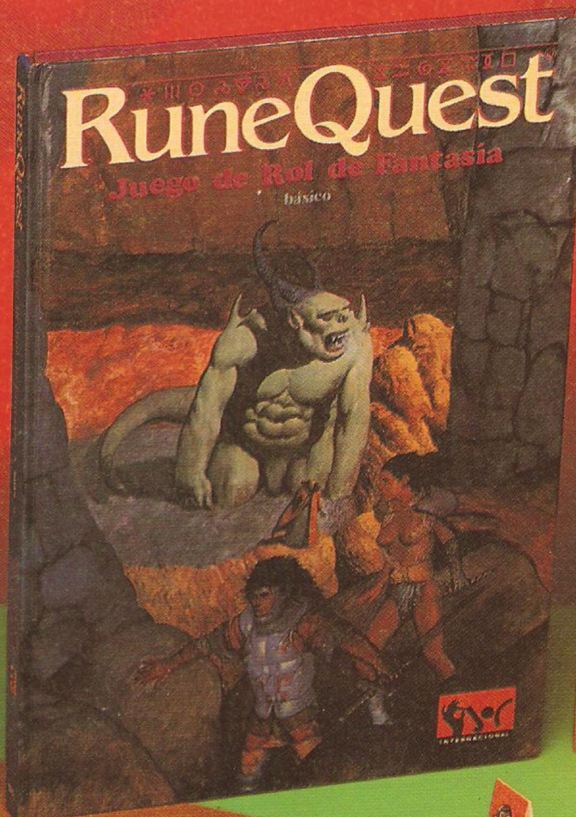
Libro de Conjuros
Magia espiritual, magia divina, hechicería, magia ritual.

Dados de 20, 10, 8, 6 y 4 caras.
30 personajes troquelados.

2 o más jugadores

Edad a partir de 12 años

Crea aventuras y explora un mundo fantástico lleno de magia. Todo Personaje usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Tienes unas reglas fáciles de jugar. Y el sistema de juego de Glorantha, con su omnipresente magia, te cautivará.



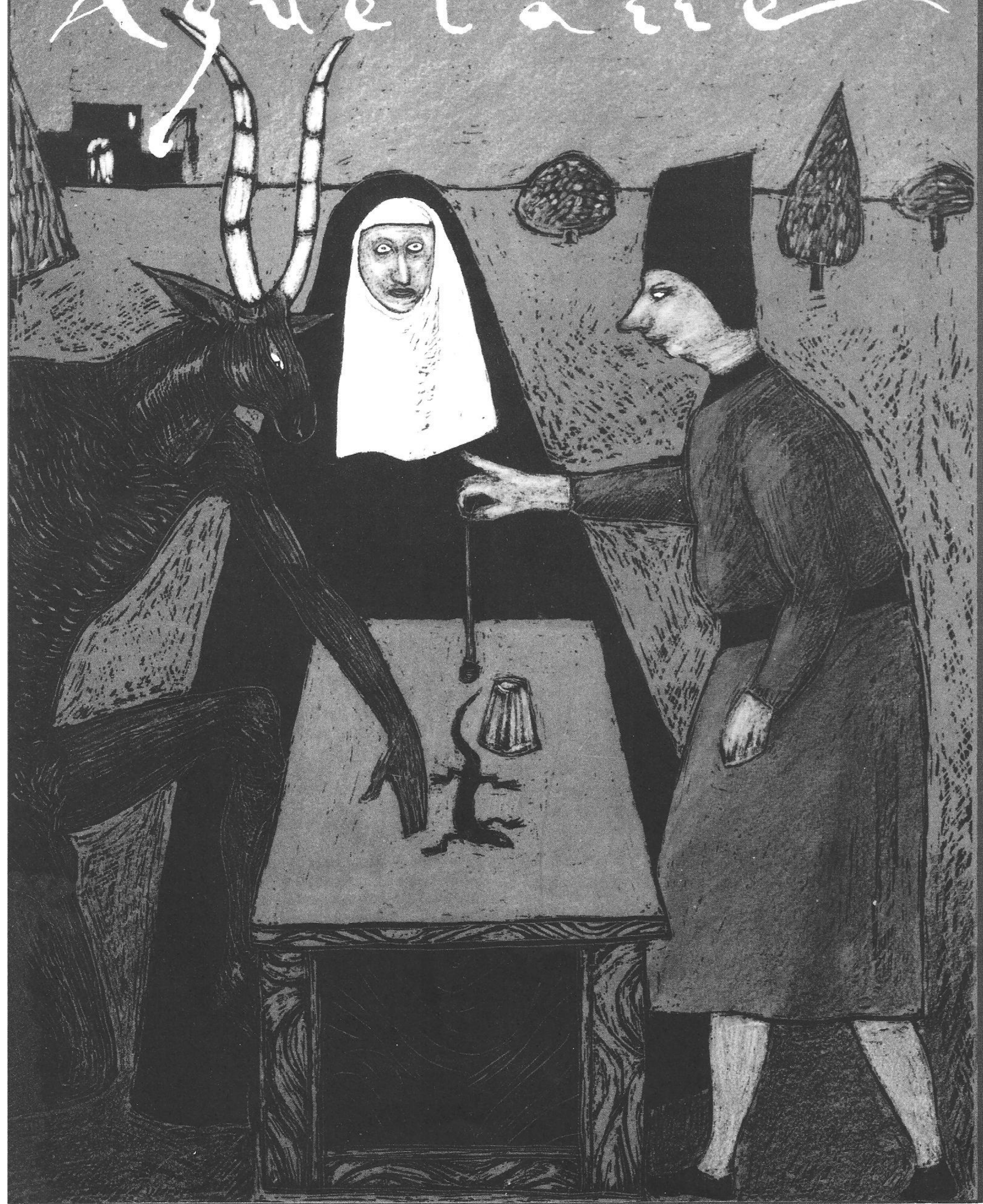






JUEGO DE ROL DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



FAR WEST

EL JUEGO DE ROL MAS BUSCADO DEL OESTE

150 páginas de trepidante acción
en el mítico escenario
del Salvaje Oeste.

Formato: 21 x 29,7 cms
Cubiertas rígidas a todo color.
Ilustraciones detalladas
en cada capítulo.



FAR WEST: UN JUEGO DE ROL

El género del Western es tal vez uno de los más clásicos y favoritos de todo el mundo. Monstruos del cine como Ford, Peckimpah, Howard Hawks o Anthony Mann han conseguido elevar las películas de este género tan entrañable a la categoría de obras de arte.

Evidentemente, intentar plasmar en estas páginas el espíritu y la atmósfera que rodea el mundo del Lejano Oeste Americano no es fácil, pero si hay algo capaz de equipararse a la trepidante acción que caracteriza las películas de vaqueros eso son los juegos de Rol.

Los tiempos en que se jugaba a esto interpretando un mastodóntico guerrero o un maquiavélico mago ya han pasado. El Rol ha evolucionado y pensamos que este es el entorno ideal para recrear las aventuras que todos nosotros hemos soñado alguna vez. Aventuras en las que emulamos a Billy el Niño o Buffalo Bill y que, aunque algunos se resistan, ya forman parte, gracias al cine, de la cultura popular.

Así pues, la obra que tienes entre tus manos está encaminada a hacer realidad las fantasías de tantas personas que, como nosotros mismos, siempre han soñado con cabalgar hacia una puesta de sol al compás de una solitaria balada.

- 20 tipos de aventureros diferentes.
- Más de 50 armas de la época.
- Sistema de combate innovador y eficaz.
- Descripción de más de 50 tribus indias.
- 23 tipos de PNJ's pregenerados.
- Cuadernillo adicional para el Personaje.
- Aventuras diseñadas para jugar inmediatamente.
- Mapas geográficos, cronología de hechos históricos, personajes míticos reales con datos de juego, filmografía recomendada, lista de equipo con los precios de la época...

HAZTE CON ÉL EN TU TIENDA,
LIBRERÍA ESPECIALIZADA O
O SOLICITANDOLO CONTRA REEMBOLSO A:

M+D Editores, S.L.

M+D EDITORES
Plaza de las Cortes, 4
TELF. 429 83 09 • FAX. 429 01 54
28014 MADRID

SUMARIO

Lider 34
Abril 1993



Director: Eduard García Castro
Redactor Jefe: Carlos Muñoz Gallego
Secretario de Redacción: Javier Gómez
Portada: Julio Das Pastoras
Ilustraciones: Albert Monteys y Alex Fernández
Colaboradores: Joan Parés, Alejo Cuervo, Pedro Arnal Puente, Francisco Navarro, Salvador Tintoré, Gustavo Díaz Martín-Sanz, Ricard Ibáñez, Juan Lillo y David Revetllat i Barba.
Edita: EDILUDIC
Francesc Matas Salla –presidente–, Montserrat Vilà Planas –tesorera–, Mª. Asunción Vilà Planas –secretaria–, José López Jara –vocal–, Javier Gómez Márquez, –vocal–, Eduard García Castro –vocal–.
Redacción, administración y publicidad:
Mallorca, 339, 3º 2ª - 08037 Barcelona
Tel. (93) 257 73 34
Composición y maqueta: Edilínia, S.L.
St. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà de Llobregat
Publicidad: Victor Fontanet Herrero
Tel. (93) 439 31 72 - Fax (93) 419 71 81
Suscripciones: Xènia Capilla
Imprime: Hurope, S.A. Recared, 2 - Barcelona
D.L.: B-8358-1986
Tirada: 9.000 ejemplares
Nº. de suscriptores: 1575

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores. Ni ellos las nuestras.

Air Power es un juego de Clash of Arms, V for Victory está comercializado por Three Sixty Pacific, Warhammer Fantasy Battle es un juego de Games Workshop, James Bond y Star Wars están editados por Joc Internacional bajo licencia de West End Games, Traveller es un juego de GDW, Stormbringer está editado por Joc Internacional bajo licencia de Chaosium, Oráculo es un juego de Joc Internacional.

EL ESTADO DE LA AFICION

JRSIC, Juegos de Rol y Simulación Instituto Cervantes

Club de Madrid compuesto por 25 (su idea es llegar a 50 lo antes posible) jóvenes con edades entre 14 y 18 años unidos por su afición por juegos como *D&D, AD&D, Runequest, Cthulhu, Aquelarre, MERP, Blood Bowl y Battletech.* Su intención es aumentar el número de sus miembros, *JRSIC* no tiene el conocido problema del local gracias a la cesión de un aula todos los viernes por la tarde por parte del Instituto Cervantes, al mismo tiempo que se ponen en contacto con el mayor número posible de clubs y recibir todo tipo de correspondencia, desde una ampliación de la tabla CGT-12 para el parchís o nuevas profesiones para la oca, hasta un módulo de campaña para Monopoly. Su dirección es: Adrián Begoña, c/ Fray Ceferino González 17. 28005 Madrid.

Vae Victis de Segovia

Creado hace cuatro años, el club suele reunirse todos los fines de semana por la tarde para hacer algunas partidas. Su ludoteca es extensa pero dentro de ella sus favoritos son *MERP, Aquelarre, Mutantes en la Sombra, Squad Leader y Civilización.* Esta asociación destaca por su gran actividad, tanto en la elaboración de jornadas como con la edición del fanzine *Camelo't*. Si estás interesado en saber algo más de este club ponte en contacto en las siguientes señas: Apartado 242, Segovia. Horizonte Cultural (Grupo de Rol).

El Señor de las Pulseras

Club valenciano de irónico nombre que cuenta con unos 12 miembros de edades comprendidas entre los 16 y los 20 años. Sus juegos favoritos son *AD&D, Star Wars, Paranoia, Runequest, Stormbringer, Warhammer 40.000 y MERP* y ya empiezan a pensar en aumentar sus actividades con la edición de un fanzine propio. Su otra idea es incrementar el número de miembros hasta los 20, por lo que están abiertos a nuevas incorporaciones, eso sí, cumpliendo ciertas condiciones. David Mafé Nogueroles, Av/ República Argentina 13, 3º F. Gandia 46700, Valencia. Tel: (96) 2861265, fax: (96) 2861513.



Los Molineros de Anguiano

Este nuevo grupo de rol formado por veinticinco chicos y chicas de entre 13 y 20 años viene a sumarse a la multitud de clubs que pueblan nuestro país. Aunque en realidad sus componentes son de lugares tan dispares como Madrid, Barcelona, Torrelavega o Santurce, su campo de operaciones está en Anguiano, una pequeña localidad de La Rioja, donde pasan sus vacaciones. La dirección del club es: Fernando Castro Saenz, c/ Hermanos Sánchez Torres 6. 26322 Anguiano (La Rioja).

Asociación Defensora del Troll

Tras este nombre tan lleno de altruismo se esconde un grupo de jugadores de Reus que llevan, como dicen ellos mismos, "más de cuatro años haciendo ruido con los dados tras las panatallas". Sus juegos predilectos son: *Garras del Dragón* (juego de rol de factura propia al que llevan jugando más de dos años), *Cthulhu, Stormbringer, Battletech y Blood Bowl.* El club tiene carácter itinerante, aunque puedes escribirles a su dirección de contacto: David Jiménez López, Av/ Països Catalans 24, 7º A. 43202 Reus (Tarragona).

Afición en Lisboa

Nos imaginábamos que por allí también la gente debía jugar, pero no teníamos ninguna noticia de primera mano. Ahora ya conocemos a un club de la capital portuguesa y esto nos alegra mucho. Tal vez más adelante nos planteemos la posibilidad de reflejar un poco como está el panorama en el país vecino. El club del que te hablamos se llama *Reinos Olvidados II* y está integrado por jugadores portugueses y españoles, así como uno brasileño, todos ellos residentes en Lisboa. El numeral del nombre se debe a que el club es la refundación de otro que ya funcionó en Algeciras con el nombre de *Reinos Olvidados.* La intención del club es entrar en contacto con otros clubs españoles para intercambiar material o ideas. Desde aquí animamos a otros clubs del país vecino para que se pongan también en contacto con nosotros. La dirección de *Reinos Olvidados II* es: Luis David García Luis, Rua Antonio Saude 1, 4º E. 1500 Lisboa. Portugal.

Partidas en el bar

Este grupo de jugadores de Valladolid proponen una solución para todos aquellos que no tienen un lugar para jugar, hacerlo en un bar como hacen ellos y otro par de clubs de la capital vallisoletana. Su repertorio va desde el *AD&D* hasta el *Cthulhu*, pasando por juegos como *Stormbringer, Runequest o MERP*, y sobre todo a su favorito que no es otro que *Mutantes en la Sombra.* Querrían intercambiar módulos y otro tipo de material con otros clubs y colectivos. Iñaki Coello Gómez, c/ Ponce de León 1, Atico 3º. 47006 Valladolid. Tel: (983) 236724.

Dragom en Jerez

Club gaditano con entre treinta y cuarenta jóvenes de entre 13 y 23 años apasionados por el mundo del juego. En el club se juega a casi cualquier cosa que cae en sus manos, sobre todo a *MERP, Runequest, Star Wars, Stormbringer, Paranoia y AD&D en Dragonlance.* También es una de las estrellas el *Mechwarrior.* Si quieres intercambiar información: Miguel Angel Moreno Hierro c/ Tirso de Molina 17. 11401 Jerez de la Frontera (Cádiz); Manuel Andrés Retamero Merino, c/ Fray Domingo Canubio 1, 4º A. 11401 Jerez de la Frontera (Cádiz).



El Segundo Hogar

El nombre de este club explicativo, ya que nace fruto de la necesidad del anterior club *Sauron, Vader, Cthulhu y compañía* de conseguir un nuevo lugar para habitar. Las incongruentes frases (para oídos profanos) que se profieren durante una partida de rol debieron hartar a los padres de uno de los miembros del club, así que se vieron obligados a coger los bártulos y peregrinar en busca de otros horizontes. La fortuna les llevó hasta un pequeño local en el que realizan ahora sus actividades y a la refundación de su club, con inclusión de mascota, la primera perra rolera (al menos que tengamos noticia). La dirección de contacto sigue siendo la misma, aunque ahora sólo están interesados en intercambiar información y material y no a admitir nuevos compañeros: c/ Florencia 2, bajos B. Sevilla 41003.

Joc & Rol Klub de Llucmajor

Desde Mallorca nos llegan noticias de un club a punto de legalizarse. Entre sus miembros hay gente realmente veterana que se inició en el rol cuando este hobby era algo muy reducido y desconocido, pero que siguen disfrutando de los juegos como si abrieran por primera vez un libro de reglas. Si quieres entrar en contacto con ellos: Gabriel Tomàs i Grimalt, c/ del Bisbe Jaume 17. 07620 Llucmajor (Mallorca).

El Concilio Blanco II

Club gaditano con dos sedes, en Cádiz y en Puerto Real, en el que puedes ingresar pagando tan sólo 200 pesetas mensuales, para así disfrutar de juegos tan apasionantes como *MERP, Runequest,*



Stormbringer, Pendragón, James Bond, Cazafantasmas o La Llamada de Cthulhu. Sus dos direcciones son: Marina de la Bahía, c/ Marejada 38. 11510 Puerto Real (Cádiz); y Av. Andalucía 45, esc. 1, 2º B. 11007 Cádiz.

Atlantis de Colmenar Viejo



La afición madrileña sigue mostrándose como una de las más activas a la hora de asociarse, esta vez es en Colmenar Viejo donde surge un nuevo grupo de jugadores dispuestos a contagiar sus ganas y divertirse con ello. Jugadores habituales de *MERP, Star Wars, James Bond, La Llamada de Cthulhu, Aquelarre y Runequest,* ahora están adentrándose por nuevos caminos con *Pendragón, Mutantes en la Sombra y Oráculo.* Para conocerlos escribe a: Antonio Latorre Gil, Av. Mediterráneo 46, puerta 6. Colmenar Viejo (Madrid), o llama al (91) 8462580 (Antonio) o al (91) 8453471 (Juan).

Chaos Lords sustituye a Camelot en Albacete

Según nos explican en su carta los miembros del nuevo club *Chaos Lords*, el club albaceteño *Camelot* ha pasado a mejor vida tras sufrir intensas tensiones internas. Nos queremos curar en salud y advertir que éstas son las noticias que tenemos, pero que sabemos de sobras que después de todas las revoluciones "cluberas" siempre hay dos, tres o quinientas escisiones y facciones, por lo que no nos extrañaría recibir correspondencia explicándonos que *Camelot* sigue adelante. Dicho esto, os podemos dar la dirección del nuevo club que está dispuesto a dar mucha guerra. Francisco Javier Martínez Onrubia, c/ Dionisio Guardiola 2, 6º C. Albacete 02002.

Drac Dracorum de Cádiz

Otro club andaluz que dice jugar a todo lo que les echen a pesar de no tener local donde reunirse su decena larga de componentes. Entre sus proyectos están el de realizar un fanzine y si la cosa va bien unas jornadas para el verano. El club tiene mucho interés en contactar con grupos y asociaciones que hayan hecho o hagan roles en vivo. Su dirección es c/ Marqués de Cádiz 2. 11005 Cádiz. Tel: (956) 286604.

Yo y cinco más

Nombre muy bien hallado y que da algún apunte sobre las intenciones e ideario de este grupo valenciano. El club no tiene el objetivo de convertirse en una macroasociación sino en un grupo de amigos que comparten una afición en su tiempo libre. De todos modos no descartan absolutamente el agregar nuevos miembros aunque, por lo leído en la carta, sólo en el caso de existir un verdadero entendimiento. Empezaron con el *Runequest* y *Mutantes en la Sombra* pero están en proceso de aumentar su ludoteca con nuevos títulos como *La Llamada de Cthulhu, MERP, Car Wars, Stormbringer, Traveller, Aquelarre*, etc. José Vilaseca Haro, c/ Vicente Brull 38, 3º. 46011 Valencia.

La Germandat de l'Anell

También en Valencia surge esta asociación dedicada integramente a la



COMUNIKADO 34

Muchos son los temas alegres de los que os podría hablar en este Comunikado: la ilusión que hemos depositado en este dossier sobre el mundo de las figuras, nuestro interés por incorporar un nuevo joven miembro al equipo de redacción, etc.

Pero un hecho de desgraciada actualidad exige el empleo de esta editorial: acabamos de recibir un fax en el que se nos comunica que a partir del 1 de abril, la *Casa del Mig, Centre d'Inicatives i Recursos per al Joc*, cerrará sus puertas por la falta de presupuesto municipal para que continuen sus actividades. La *Casa del Mig* no era tan sólo un local social de distrito. Era más que una mediateca donde documentarte y encontrar casi todos los juegos o publicaciones sobre el tema. La *Casa del Mig* durante sus tres años de funcionamiento ha sido una iniciativa única en nuestro país, en el estudio de la vertiente indudablemente pedagógica que el juego representa para el niño y el adolescente. Y, como tal, no sólo tuvo resonancia a nivel nacional, ya que su iniciativa de constituir un banco de datos sobre juego y juguetes flirteó durante tiempo con una posible subvención de la Comunidad Europea; es quizá ahora cuando más se echarán aquellos "ecus" en falta.

Y, por si esto fuera poco, resulta que no van a celebrarse las JESYR en las fechas anunciadas. De verdad, ya estamos hartos. Desde LIDER vamos a apoyar toda organización alternativa que permita que volvamos a tener las jornadas que nos merecemos. Contactad con nosotros todos aquellos a los que os gustaría estar implicados en tal iniciativa.

No vamos a hablar aquí de quien acaba pagando la factura de las olimpiadas. Pero si alguien estaba buscando motivos para sentir vergüenza de la gente que nos representa, aquí tiene un par de ellos. Felicidades, Pascual.

Asqueadamente vuestra

La Redacción

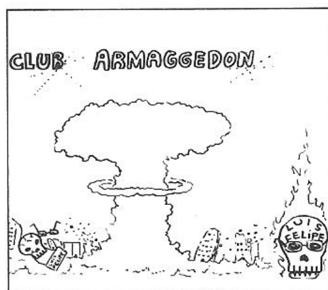
figura de Tolkien y su obra. Este grupo centra su trabajo (o diversión) en la obra literaria del escritor al mismo tiempo que disfruta con juegos inspirados en ésta como *MERP o Rolemaster*. Su dirección es: c/ Pintor Vilar 1, esc. E, pta. 18. 46010 Valencia.

Dhamos de Sevilla

Este no es un club de jugadores propiamente dicho, sino un grupo totalmente centrado en la *Tierra Media*, campo en el que se declaran verdaderos especialistas. Si tienes cualquier duda o quieres ampliar información sobre algún lugar, ser u objeto de este universo puedes solucionar tu problema poniéndote en contacto con: Alfonso Gutiérrez Ramírez, c/ Claudio Guerin B 17, 7º C. 41005 Sevilla; tel: (95) 4663126 o Jesús García Molina, c/ Urbión B 11, 6º A. 41005 Sevilla.

Club Armaggedon

Activo club de Benicàssim en proceso de legalización y conversión en Asociación Juvenil. Sus 10 integrantes tienen ya a sus espaldas un buen número de actividades, concretamente la organización de cuatro Jornadas entre el 1991 y 1993, y un amplio abanico de juegos disponibles en su ludoteca. El club querría entablar relación con otros clubs del resto de España. Pau Ferrando i Tàrrega, Av. Castellón 47. Benicàssim 12560 (Castellón). Tel: (964) 301756 (preguntar por Pau).



KritiK club de rol

Este club lleva a cabo sus actividades en el Casal de Joves Les Corts, en Barcelona, donde cada sábado hay partidas. Si quieres unirte a alguna de las partidas o tener más información, pásate o escribe a: *KritiK club de rol, Casal de Joves Les Corts*, c/ Masferrer 33-35. 08028 Barcelona. Tel: (93) 4111074.

Asociación de Clubs de Rol

A.C.R. es una iniciativa que cuenta con poco tiempo de vida pero indudablemente con proyección de futuro. Bajo estas siglas se agrupan diferentes clubs que juegan al rol en Mataró con la idea de coordinar actividades, aventuras, adquisiciones, etc, manteniendo al mismo tiempo la independencia de cada uno de sus miembros. Actualmente cuentan con unos cuarenta socios y barajan la idea de sacar adelante un fanzine así como organizar unas jornadas este próximo verano. Les encantaría relacionarse con otros clubs de toda España, así que ya sabes... Jorge Carrión, c/ Mosén Molé 9, 2º 2ª. 08304 Mataró (Barcelona).



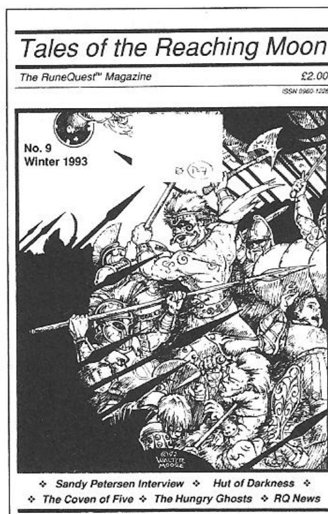
NOVEDADES

Dangerous Journeys

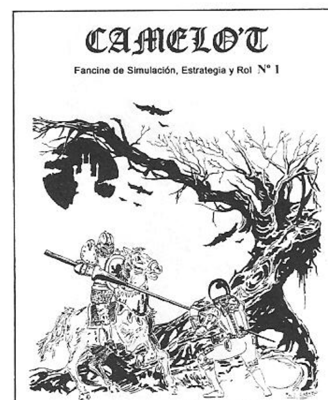
Si alguien dudaba sobre la buena salud de los juegos de rol, ahora tiene una nueva muestra sobre lo pletórica que ésta es. *Timun Mas*, editorial de sobras conocida por los aficionados a la narrativa fantástica y de ciencia ficción, entra en el grupo de editores de rol con *Dangerous Journeys*. Este juego, aún sin un nombre decidido para su edición española, viene con la garantía de ser una obra de Gary Gygax, poco más o menos que el inventor de los juegos de rol, y aparecerá en las tiendas con toda seguridad esta misma primavera. Se trata de un rol de multiverso, es decir, un núcleo central de reglas que pueden ser usadas indistintamente en los diferentes mundos o universos habituales: fantasía, ciencia ficción, terror... Para empezar la colección ofrece tres títulos dedicados a la fantasía medieval: *Los Mitos, El Libro de la Magia y La Epopeya de Terra*. El primero de ellos es el conjunto de reglas para la creación de personajes y el desarrollo del juego, conteniendo asimismo dos aventuras de iniciación. El segundo título, *El Libro de la Magia*, aporta la información necesaria para conocer como funciona la energía mágica en el juego y en el mundo paralelo de Terra, lugar donde tienen cabida las diferentes aventuras. *La Epopeya de Terra* es el lógico complemento para disponer del background sobre el universo donde se enmarca la acción. El siguiente paso en la colección se llama *Necrópolis* y es una campaña a jugar en el Egipto paralelo de Terra y la aparición de una pantalla para el director de juego. Pero la serie no se limita a módulos y complementos de reglas, ya que *Timun Mas* ha decidido completar su juego con una serie de novelas, fuentes de información e inspiración para los directores de juego. La primera de estas novelas, *Los asesinos de Anubis*, se publicará simultáneamente con el juego.

Tales of the Reaching Moon

Una de las más agradables sorpresas que hemos recibido recientemente en esta redacción fue la carta de presentación que nos envió David Hall, editor y redactor jefe de la revista *Tales of the Reaching Moon* (gracias, Ignacio, por hablarle de nosotros). Esta publicación británica absolutamente dedicada al *RuneQuest* ha pasado, por la innegable calidad de sus articulos, de ser un simple fanzine no-oficial a convertirse en referencia obligada para los amantes del juego en todo el mundo (tiene suscriptores hasta en Japón), con el beneplácito y apoyo publicitario desde los USA de los editores y diseñadores del mismo. Con idéntico tamaño a la revista que ahora tienes en tus manos, cada ejemplar consta de 50 páginas en blanco y negro, la cubierta en cartulina. El número que tenemos en la redacción, el número 9 que corresponde al invierno de 1993, contiene una entrevista a Sandy Petersen (realizada aprovechando su desplazamiento a Gran Bretaña para participar en un peculiar rol en vivo), las erratas de la edición inglesa de *Sun Country*, dos escenarios (uno corto y uno largo), varias ayudas de background para Glorantha y un par de secciones fijas, una de correo y otra destinada a informar sobre otros fanzines y revistas (confio en que pronto hablen de nosotros en ella). En conjunto, una lectura muy muy recomendable para los jugadores anglófonos del *Rune*. Como todos somos muy simpáticos (tanto ellos como nosotros) esperamos negociar algún intercambio o cesión de artículos del que sin duda saldréis beneficiados.



Camelot está en Segovia



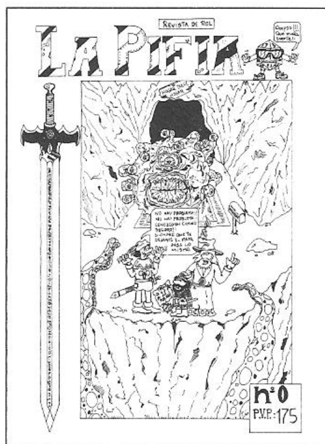
Y hablemos ahora de lo que se cuece en nuestra piel de toro. Queremos dedicar un aplauso especial a los segovianos de *Vae Victis!*, que nos han enviado el primer numero (diciembre'92) de su fanzine *Camelot*. Por el módico precio de 150 ptas, a lo largo de 58 ecologistamente recicladas páginas tipo cuartilla (cubierta en papel más grueso), encadenan una siempre saludable sección de ataque despiadado contra-todo-y-contra-todos, dos ayudas de juego (*Cyberpunk* y *Traveller*), y dos módulos (*Señor de los Anillos* y *Star Wars*), para acabar comentando juegos de ordenador. Mención especial entre ellos para la descripción de *Nueva Jerusalen*, ciudad para *Cyberpunk*, y para el módulo de SdA, que inicia una campaña, *La larga búsqueda de Mothras*, pensada para ser jugada como continuación a "nuestra" *Tharnefuin* (LIDER 21 a 24, ambos inclusive). Dejando a parte el contenido, queremos hacer también incapié en la cuidada producción del invento (maquetación y elección de tipos de letra), que nos evidencia lo que ha rodado el mundo desde los que fanzineábamos teníamos que andar pegando recortes de textos mal picados a máquina. En fin, unos chicos a los que seguir la pista. Podéis pedir *Camelot* a *Vae Victis!* - Asociación Segoviana de Universitarios, Horizonte Cultural, Apdo. 242 de Segovia.

Pero este 93 ha empezado productivo, ya que son más los fanzines que han llegado a la redacción. También en formato cuartilla, *El Roler* se presenta en 24 páginas (las hemos tenido que contar, que no las numeran) dedicadas al *Señor de los Anillos* (un módulo y dos nuevas profesiones). El



conjunto no es espectacular (entra "a saco", sin editorial, ni ninguna identificación de quien lo edita, ni númeración en las páginas, ni ...) y resulta algo caro (225 ptas), pero el módulo que contiene está bien ambientado, y muestra una historia interesante escrita con divertidas pinceladas de humor. Interesados, escribid a Adrián Begoña, C/Fray Ceferino González 17, 28005 Madrid.

Acabamos con el que nos llegó el último: *La Pifia*. Elaborado por un grupo de jóvenes aficionados de San Sebastián, enrolados (literalmente) en el club donostiarra *Legiones Astartes*, se acaba de publicar en edición limitada su nº cero. En este se presentan, hacen un repaso a los pasados Encuentros de Invierno de Donostia (enero'93), analizan el *RuneQuest* y sugieren varias ayudas (lo más interesante del nº); sigue un cómic, un módulo (flojillo) de *Cthulhu*, ayudas al *Paranoia* (una nueva sociedad y tres gadgets), una revisión de ciertas tablas del *SdA* y una selección de muertes graciosas. Un



buen complemento para quien se quiera iniciar en el mundo del rol. Lo podéis conseguir, por 175 ptas, en la Librería Azoka de San Sebastian, o escribiendo al *Club de Rol Legiones Astartes*, C/Virgen del Carmen 14 3B, 20012 Donostia.



Glorantha crece

Avalon Hill está apretando de nuevo con *Runequest*, sobre todo con la ampliación y detalle de *Glorantha*. Dos nuevas expansiones han salido en el extranjero: *Sun Country y Rivers of Cradles*. La primera es un módulo de campaña a través de las tierras del País del Sol, con descripción de su cultura y sus gentes, así como una nueva descripción del culto a Yelmalio. El segundo libro te lleva hasta el valle de Zola Fel, con gran información sobre el puerto de Corflu y la expansión de siete cultos, entre ellos los de Orlath, Chalana y Arroy.

Saliéndonos del rol, *Avalon Hill* nos ofrece otro wargame más de su Serie Smithsonian. Se trata de *Guadalcanal*, un sencillo juego donde las unidades son barcos o escuadrones de aviones apto para ser disfrutado en solitario.

Nuevos libros de ICE

Acabaremos creyendo que la Tierra Media existe, sobre todo después de ver el *Campaign Atlas Middle Earth*. En este libro tienes 160 páginas con información y mapas sobre ríos, lugares, rutas comerciales, e incluso un índice con coordenadas para buscar rápidamente cualquier lugar en los mapas. Y esto no es lo único que la firma americana lanza al mercado, también está *Oriental Companion* para *Rolemaster*, una expansión llena de material sobre el lejano oriente, con su propio bestiario autóctono y diez nuevas profesiones de aquellas tierras.

Nuevos títulos de GMT

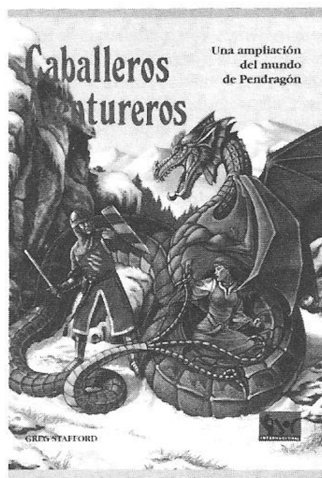
Siguen siendo prolíficas las marcas dedicadas al wargame, y *GMT* es un buen ejemplo de esto. Abrimos el repaso con *Operation Mercury: Creta* que nos traslada a mayo de 1941 cuando tuvo lugar este desembarco de paracaidistas. La escala es de Compañía/Batallón, con turnos de 8 horas y apto para 1 a 4 jugadores. El sistema es el mismo que en *Operation Shoestring*. La segunda referencia posiblemente en la calle durante este mes de abril (prefiero curarme en salud) es *Down in Flames* un wargame de batallas aéreas durante la Segunda Guerra Mundial. El siguiente de la lista es *Lion of the North* que da un salto hacia atrás y nos transporta a la Guerra de los 30 años. Es un juego para uno o dos jugadores con una duración de 3-8 horas y con múltiples escenarios a tu disposición. No acaba aquí la cosa, ahora damos un paso hacia adelante y nos vamos a un futuro cercano para hablar de una última novedad. Tal vez tendría que decir demasiado cercano, ya que los acontecimientos reales hacen temer que los contendientes van a adelantar la fecha de este *Crisis Korea-1995*. El juego se basa en un hipotético conflicto entre las dos Coreas, la del Sur apoyada por los Estados Unidos y la del Norte por la China. La escala es de División/ Brigada, con turnos de 3,5 días y apto para 1 a 4 jugadores.

3W contrataca

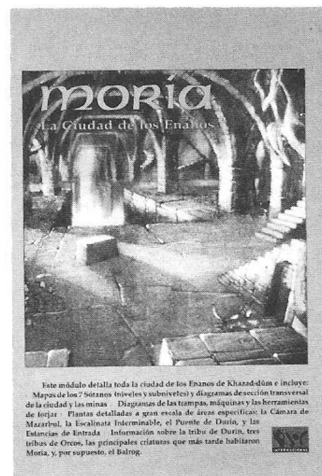
Nadie se quiere quedar atrás. *3W* tiene el saco lleno de novedades, como por ejemplo *Blitzkrieg in the South* centrado en el Frente Este de la Segunda Guerra Mundial, o *Tide of Fortune* también dedicado a este conflicto. Otra de sus novedades es la tercera entrega de *Royalist & Roundheads*, juego de sobras conocido para los lectores que simula los enfrentamientos de la Guerra Civil Inglesa. *The Campaigns of Frederick the Great* es la opción de la marca para la Guerra de los Siete Años, mientras que *Blood & Iron* te permite repasar la guerra Franco-prusiana de 1870 en 2-4 horas, sólo o con un compañero y con una complejidad realmente baja. El último juego de esta marca que te presentamos es *Age of Chivalry*. Cuatro batallas entre 1066 y 1278 donde observar las evoluciones de

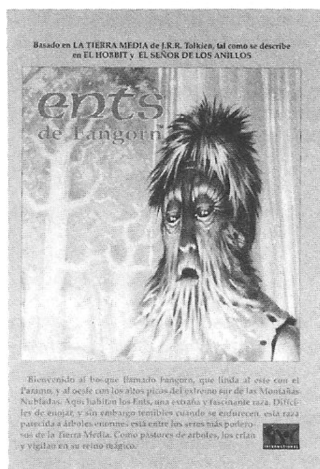
los caballeros y sus monturas. Es un juego que ocupa entre 1 y 3 horas, que puede ser jugado en solitario o contra un adversario y, como el anterior, de complejidad baja.

Novedades para Pendragón



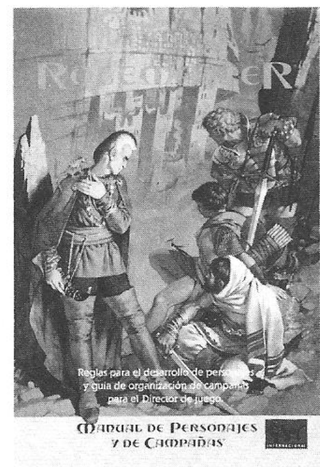
No ha esperado mucho (mejor) *Joc Internacional* para empezar ha sacar nuevos títulos para uno de sus nuevos juegos de rol, *Pendragón*. Ya tienes a tu disposición *Caballeros Aventureros* una ampliación generosa del mundo caballeresco. A través de las páginas de este suplemento escrito por *Greg Stafford* no sólo descubrirás nuevas reglas a añadir al libro básico (incluyendo una expansión en la generación de personajes), sino también descripciones de lugares (Francia, Irlanda, diversas regiones de Britania), pueblos (celtas, franceses, occitanos, irlandeses, pictos, romanos y sajones) y de nuevos caballeros. Interesante la detallada explicación sobre el papel de las mujeres, así como el de diversas religiones. Por supuesto también hay un apartado mágico para que conozcas al dedillo La





Magia y el Mundo de las Hadas, así como la relación entre religión y el mundo mágico.

No acaban aquí las novedades de *Joc Internacional*, aunque sí las dedicadas a *Pendragón*. Para *El Señor de los Anillos* hay tres nuevos libros a añadir al ya extenso catálogo, se trata de *Moria, Cardolán y Ents de Fangorn*. El primero detalla la ciudad de los Enanos de Khazad-dûm con multitud de planos y mapas, así como a sus moradores, incluyendo claro está al Balrog.



Ents de Fangorn es una campaña en las tierras que se sitúan al sur de las Montañas Nubladas. Pero estas extensiones también las puedes utilizar si ya tienes en tus manos el *Rolemaster*, novedad de la que te suponemos conocedor. Si no es así, ahora ya lo sabes, en las tiendas está uno de los juegos más aplaudidos y al mismo tiempo temido. El libro en español se basa en la segunda edición americana. Y siguiendo con esta racha de novedades, señalar que está en la calle el *Suplemento de Reglas* de *Star Wars*, un libro que revisa y añade reglas tales como instrucciones para la creación de Droides como personajes no jugadores o jugadores, batallas de naves o un nuevo sistema para convertir las naves del juego de rol al de tablero *Star Warriors*. El suplemento está ilustrado con fotos a todo color de las películas y de los archivos de Lucasfilm, algunas inéditas hasta la fecha.

GDW y Fresno

Phaseline Smash y Blood & Thunder son la oferta de wargame de *GDW*. El primer juego es una recreación del reciente conflicto entre estadounidenses e iraquís, mientra que el segundo es una simulación de combate táctico en el Este durante la Segunda Guerra Mundial, compatible al 100% con *Sands of War*. En otro orden de cosas esta marca nos ofrece el *Traveller New Era*, nueva versión del *Traveller* con el sistema de *Twilight 2000 y Dark Conspiracy* que permite hacer circular las aventuras entre los diferentes juegos.

Fresno, ahora distribuida por *C & M Hobbies*, tiene también un título nuevo en el mercado, *War for the Motherland*, una campaña en el Frente Ruso; y *Remagen* que retrata esta conocida campaña.

AI, un nuevo juego de rol

Nos llegan noticias desde Estados Unidos de un nuevo juego de rol que aparece en aquel mercado de la mano de *Digest Group Publications*. El juego lleva el nombre de *AI, Artificial Intelligence*, título que ya nos da alguna pista sobre su contenido. Es un rol que fusiona la ciencia ficción con la fantasía, en un mundo que ha sufrido una regresión tecnológica. La sociedad se ha lanzado a la investigación de las estrellas cercanas por medio de naves tripuladas por inteligencia científica. Estos entes inteligentes encuentran una Tierra muy diferente a la que dejaron, un mundo bárbaro en el que conviven los restos de la anterior sociedad superdesarrollada con los de una nueva a años luz tecnológicamente hablando. La ambientación parece sugerente, pero no podemos decir mucho más hasta que pase algún libro por nuestras manos.

Figuras de Ral Partha

Hay innumerables novedades de esta marca disponibles en el mercado. De la colección *Silver & Steel* tienes una caja con 10 guerreros fantásticos esculpidos por Larry Elmore, así como otra con un nuevo dragón, *T'Chtar, el dragón de fuego y furia*, figura basada en relatos fantásticos árabes. También puedes disponer ya de una caja oficial para *D&D* con 20 miniaturas, entre las que encontrarás goblins, guerreros, ninotauros e incluso un dragón. De *Brigadas Battlesystem AD&D* tienes *Lord Soth's Charge* con 13 jinetes esqueletos. En 25 mm. está *Niddhogg el Wyrm*, una preciosa reproducción de estos inquietantes seres. *The Titans of Terror* es una caja dedicada también a lo medieval-fantástico. Para *Battletech* hay dos novedades en *Omni mechs*, cada una con un mech ligero y otro medio. *Battletrops*, en 25 mm., es un pelotón de ametralladoras con 23 figuras listas para que les pases el pincel. Y finalmente, para *AD&D* puedes encontrar seis nuevos monstruos: *Bonesnnaper, Blink Dog, Minotauros, Taers, Shrag y Skeletal Archers Miwions.*

Enigma Oráculo

El enigma del Oráculo lanzado en el mailing de *Joc Internacional* ha conseguido 11 respuestas acertadas. Enhorabuena a los afortunados entre los que se sortean los juegos y a José Ramón Mateos de El Ferrol por su lote de 25.000 pesetas. Si no eres uno de los elegidos lo sentimos, y te ofrecemos la solución.

12: Los minicalendarios del año 1992.
15: Los títulos de las colecciones de juegos de rol editadas por *Joc Internacional*.
84: El total de títulos publicados por *Joc Internacional* (hasta finales de 1992).
33: Los juegos a publicar por *Joc Internacional* durante 1992.
2: Los juegos editados en catalán (se ha considerado correcta también la respuesta, juegos desarrollados integramente en España).

A pesar de no ser acertadas, hay algunas respuestas que destacan por su ingenio o gracia:

- 2: Versiones de lujo en caja.
- Busco Oráculo si es diciembre. He sustituido cada número por su correspondiente palabra de la carta (referencia al mailing), comenzando por la fecha de la carta y omitiendo los números mágicos.
- 84: Código de los productos facturados en España (se refiere al ISBN).



Más Mithril

Prince August ha sacado nuevas referencias para su colección de *El Señor de los Anillos*, concretamente veinte dedicadas a la última alianza entre elfos y hombres y a los Señores de los Caballos, y dos cajas, una dedicada a los personajes de El Hobbit, y la otra a los de la Compañía del Anillo.

ACTIVIDADES

Segundos Encuentros donostiarras

Los Reyes Magos les trajeron este año a los aficionados de San Sebastian sus Segundos Encuentros de Estrategia, Simulación y Rol. Aunque con un primer día algo flojo en asistencia, la actividad ascabó por desbordar las dos salas de la Casa de Cultura de Loyola que las albergaba. La organización decidió un reparto temático de actividades, así el primer día lo consagraron a la ciencia ficción (película Aliens y partidas de *Star Wars*, *Warhammer 40.000* y *Paranoia*, esta última la más celebrada) y el segundo a la fantasía capa y espada (película Excalibur y partidas de *Señor de los Anillos*, *Aquelarre* y todas las que expontáneos DJs querían improvisar); el tercer día se desató la apoteosis final, alternando todo tipo de juegos con una exhibición-cursillo de pintado de figuras. En resumen, que el cerca de un centenar y medio de personas que circularon por los Encuentros se lo pasaron en grande, y los organizadores, el club *Legiones Astartes*, salió más consolidado si cabe de la experiencia.

Vidilla para las figuras

A más de uno se le debían estar quedando apolillados los ejércitos de figuras, así que la gente de las *Tiendas asociadas a Joc Internacional*, y más concretamente *Central de Jocs y Excalibur* se han puesto en movimiento para solucionar el problema. Amantes como son del juego con figuras, están moviéndose para crear un campeonato a nivel estatal. Ya antes habían hecho iniciativas y torneos en un plano más local, sirviéndoles para pulir la organización así como los problemas que se presentan siempre con el reglamento, ahora la cuestión es dar el salto y enganchar a los aficionados de toda España. El reglamento elegido para la Segunda Guerra Mundial sería el *Command Decision*, mientras que para las partidas napoleónicas la elección ha recaido en *Corps d'Armeé*.

Segones Jornades de Rol del Club SROLC

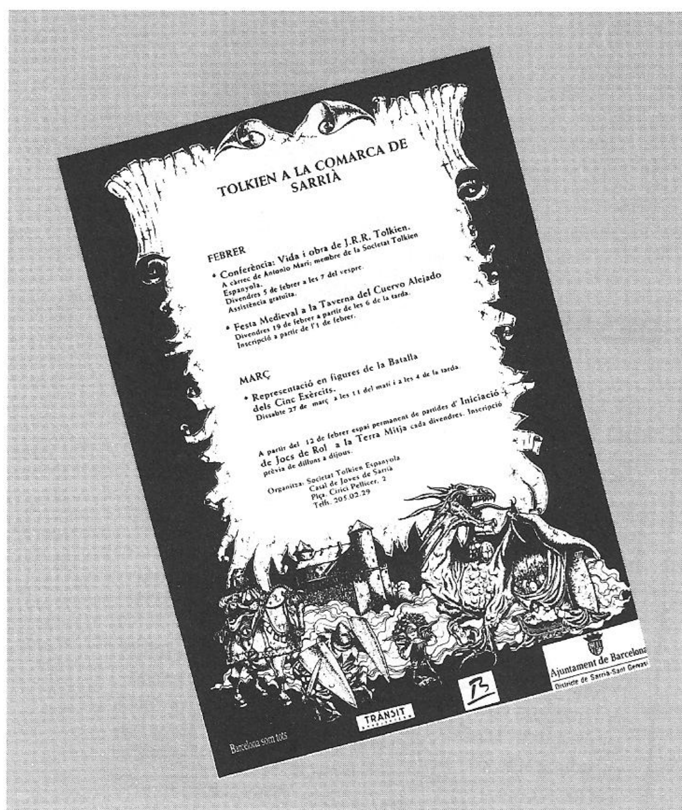
Entre los días 24 y 28 del pasado mes de febrero tuvieron lugar en los locales del *Ateneu Popular Sant Roc*, en Badalona, las segundas jornadas convocadas por el Club SROLC. En las instalaciones que el Ateneu tiene en la calle Cáceres 34-36, se jugaron a diversas partidas de *Mutantes en la Sombra*, *Stormbringer*, *Paranoia*, *MERP*, *La Llamada de Cthulhu*, *Shadowrun*, *AD Heroquest*, *AD&D*, *Traveller*, así como partidas de demostración de *Cruzada Estelar*, *Lepanto*, *Warhammer 40.000 y Battlemasters*. La parte competitiva se centró en juegos como el *Blood Bowl*, *Othello*, *Cathedral*, *Battletech y Risk*.

IV Jornada de Simulación, Estrategia y Rol de Segovia

Todos los aficionados de esta ciudad castellana y de sus alrededores tienen una cita ineludible este 3 de abril dentro del *Ciclo de Primavera del 93* que realiza la asociación *Horizonte Cultural* en el Patio de los Cristales del Instituto Mariano Quintanilla. El encuentro está organizado por el club *Vae Victis* de la capital segoviana, club destacado por su actividad como ya has podido observar en otro de nuestros breves. No se trata de una cita multitudinaria o con profusión de medios, pero sí será una nueva edición intensa y llena de diversión.

Jornadas lúdicas del Club Savagequesters

Más actividades en los barrios barceloneses. Entre el 11 y el 13 de marzo se celebraron en el Centro Cívico del Coll, c/. Aldea 15-17, unas jornadas de juego organizadas por el Club *Savagequesters*. A parte de las habituales partidas, el evento tuvo el toque de distinción de incluir en su programa un campeonato de *Vampiro*, competición que sirvió de presentación del juego.



Tolkien en Sarrià

Hasta otro barrio de Barcelona nos vamos para hablar de la siguiente actividad, desarrollada a lo largo de los meses de febrero y marzo. Organizados por la *Sociedad Tolkien Española y el Casal de Joves de Sarrià*, diferentes actos se han ido sucediendo simultaneando con partidas de iniciación a los diferentes juegos de rol centrados en la *Tierra Media*. Una conferencia sobre la vida y obra de J.R.R. Tolkien, una fiesta medieval y la espectacular representación con figuras de la Batalla de los Cinco Ejércitos han sido algunos de los más destacados acontecimientos realizados en los locales que el Casal de Joves de Sarrià tiene en la plaza Cirici Pellicer 2.

Primeras Jornadas del Centre Civic Sant Andreu

Y otra actividad más radicada en Barcelona. El *Club Andelkrag* con el soporte del Centre Civic de Sant Andreu y de la tienda Sucúbica. Durante dos días, el 15 y 16 de enero, se jugó a *Blood Bowl*, *Traveller*, *MERP*, *AD&D*, *Aquelarre*, *Oráculo*, y también se realizó un rol en vivo basado en el reglamento de *Killer*. Estas no fueron las únicas actividades ya que también hubieron concursos de pintado de figuras y de narrativa fantástica y una presentación del juego *Vampiro*.

"Rol 93" en Bilbao

Y volvemos al País Vasco, ya que cuando estés leyendo esto deberán estar celebrándose en Bilbao, en el Centro Cívico Otxarkoaga (Av. Pau casals s/N), las II Jornadas de juegos de rol, estrategia y simulación *Rol-93*. Previstas para celebrarse entre el 15 y el 18 de abril, rebosarán de partidas y concursos. Entre las actividades paralelas a las mesas de juego, destacar la charla que dará el amigo J&F "LUDOTECNIA" Garzón sobre cómo crear un juego de rol.

Aniversario de la Batalla de Kursk

Este año se cumple el cincuenta aniversario de la Batalla de Kursk, el mayor choque entre blindados de la historia, así que *Central de Jocs* está preparando una serie de actividades que girarán entorno al acontecimiento. Aunque no será hasta julio, os podemos adelantar que habrá una macropartida de *Command Decision*, conferencias y exposiciones sobre el tema.



DESAFIOS

Si deseas participar por correo en una liga basada en la NBA ,con clasificaciones y estadísticas tras cada partido, play-offs, All Stars, y sobre todo con mucha similitud estadística con los equipos que juegan en la NBA, escribe a: José Hilario Moya Sáez, c/ Uruguay 16, ático A. 03600 Elda (Alicante).

Busco grupo de cierta calidad que juegue a *Aquelarre*. Sergio Climent Santos: c/ Arizala 35, pta. 3. Barcelona.

Me gustaría contactar con aficionados a juegos de rol y wargames para intercambiar todo tipo de material, y para participar en partidas por correo. Daniel García González, c/ Amor 15, 3º B. 41006 Sevilla. Tel: (95) 4673166, preguntar por Daniel.



MERCADILLO

Necesito reglas para wargames como *Fleet* o para juegos como *La Segunda Guerra Mundial*. A ser posible en castellano. Daniel García González, c/ Amor 15, 3º B. 41006 Sevilla. Tel: (95) 4673166, preguntar por Daniel.

Se vende *Battletech*, *Citytech*, *La Saga del Zorro* y el *Manual de Referencia 2025*, todos en perfecto estado de un cuidadoso dueño. Llamar a Carlos: tel. (91) 462 66 60.

Vendo o cambio en perfecto estado *Príncipe Valiente*, *El Rostro de Tsathogghua*, *El Bosque Negro*, *la Player's Guide de Vampire*, *Vilani & Vaugi* y *Solomani &Aslan de Megatraveller*, usados pero en buen estado. Juan Ruiz García, C/. Eugenio José Sueva 32-35, 46017 Valencia.

Vendo en buen estado *Patton's Best* y *Britannia* (ambos de AH), y *Gibraltar* (NAC). Jesús Mari Cristobo, c/. Tutor 68, 3º ext. izq. 28008 Madrid. Tel: (91) 544 67 70.



¡¡LA EMOCIONANTE HISTORIA QUE PUDO CAMBIAR EL MUNDO!!

¡¡ACCIÓN!! ¡¡VIOLENCIA!! ¡¡ROMANCE!! ¡¡ROL!!

¡¡CAOS!! ¡¡SERES VISCOSOS!!

TODO ESO, Y MUCHO MÁS, LO ENCONTRAREIS AMIGUITOS EN ESTE ÚLTIMO CAPÍTULO DE:

TIO TRASGO

PTHULHU



EL RETORNO DE PTHULHU



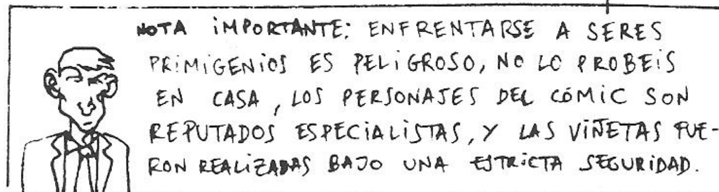








¡Y UNA VEZ MÁS, LA HUMANIDA SE SALVÓ CON EXITO DEL HORROR TOTAL!



¡Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO!

EL REGRESO DE TRASGO

POR CIERTO ESTO LO HIZO ALBERT MONTEYS

Pegando unos tiros

Seguro que cuando eras pequeño te pasabas el día con tus amigos jugando a indios y vaqueros o a policías y ladrones. Pues ahora puedes seguir "pegando tiros" sin pasar ningún tipo de vergüenza, participando en escaramuzas de una guerra sin víctimas en la que lo único que te puede ocurrir es que acabes un poco embadurnado de pintura.

por el Sargento Rejones

De un tiempo a esta parte rambos, curiosos, yuppies con exceso de adrenalina, pacíficos beligerantes y todo tipo de gente dispuesta a pasar un fin de semana diferente, tiene un nuevo lugar donde ir. En Sant Hilari de Sacalm, en la provincia de Girona, funciona desde el 16 de mayo del año pasado el primer campo de juegos de supervivencia construido en España. Al decir primero, nos referimos a que hasta ahora si alguien había llevado a cabo una experiencia de este tipo, era por las bravas, y no con todos los permisos exigidos por la ley. Algunos pueden opinar que pasar el día disfrazado con ropas militares, dándose barrigazos y jugando a la guerra es una burla de tragedias demasiado deplorables como para vanalizarlas de este modo, y por otro lado, una incitación a la violencia, pero para nosotros no parece que el problema esté ahí. Firmaría donde fuera si todos los conflictos armados se aclararan a base de bolas de pintura. Otra cosa es el estado mental del que se apunta a estas movidas, que puede que en algún caso no sea demasiado sano.



Este tipo de reflexión debieron hacerse también las autoridades, ya que la apertura del campo no fue precisamente un camino de rosas, y fue atacada desde diferentes flancos esgrimiendo la relación con el asqueante mundo paramilitar. Como resultado de todo esto, el proyecto sufrió un retraso de casi un año en la apertura de las instalaciones.

La idea como es de suponer no es nueva, sino importada de otros países donde ya funcionan desde hace tiempo otros parecidos al de Sant Hilari de Sacalm. No es por eso extraño que la empresa que gestiona esta actividad, *Paintball, S.A.*, sea de capital inglés, y se haya limitado a aplicar la receta que ya usaban otras experiencias similares realizadas en Inglaterra.

La fórmula no tiene demasiado secreto, consiste en ofrecer los fines de semana un espacio donde los clientes se pueden enfrentar por equipos en una incruenta batalla en la que las armas utilizadas son pistolas de plástico y la munición balas de pintura. Todo esto por 5.000 pesetas más I.V.A., incluyendo el rancho, y disponiendo de 13 hectáreas de terreno divididas en cuatro campos de juego. Por supuesto el terreno es bosque, y al parecer los participantes disfrutan más mientras más abrupto es éste y peores son las condiciones meteorológicas.

Pues al parecer al público le ha gustado la propuesta, sino se le puede preguntar al millar y medio largo que ha pasado por las instalaciones de *Paintball*, clientes que suelen repetir la experiencia aproximadamente en un 50%. No existe en principio un perfil característico de estos soldados lúdicos, con edades muy dispares y, eso sí, en su mayor parte procedentes de Barcelona y su área metropolitana. Otro dato curioso, al menos a priori, sobre la clientela de este campo de supervivencia es el alto número de participantes femeninos, sobre el 20%, cifra sensiblemente superior a las actividades similares realizadas en otros paises europeos, donde se registra una media de participación un poco por encima del 10%.

Como explicamos, los resultados parecen tan alentadores que los promotores ya trabajan en un proyecto para la próxima apertura de una instalación de parecidas características en los alrededores de Madrid.



Ayudante de redacción para LIDER

La nueva portada en color ha representado un salto adelante en la difusión de LIDER. Hemos aumentado la tirada y estamos ansiosos por llegar cada vez a más aficionados. Conscientes del reto que representa la confianza que el jugador deposita en la revista, vamos a reforzar su base redactora.

Perfil del ayudante:
Jugador fogueado de entre 18 y 22 años. Que resida en Barcelona. Con iniciativa e imaginación. Con conocimientos generales sobre el mundo de los juegos de reflexión, pero dispuesto a aprender todavía más sobre ello. Con dominio del idioma castellano (se valorará también la capacidad de entender/traducir el inglés) y soltura a la hora de escribir y teclear al ordenador. Con ganas de comerse el mundo lúdico. Con buenas dosis de humor para relacionarse con los jóvenes roleros pero apreciando también la estrategia del wargame.
Si te consideras candidato a potenciar apasionadamente esta revista, envía tus señas con una aventura o artículo de presentación de un juego a la dirección habitual de LIDER (C/ Mallorca 339, 3º 2ª, 08037-BCN). Nuestro director, Eduard García, estudiará con atención toda la literatura recibida y si dejas un teléfono contactará contigo para una entrevista personal.

¡Esperamos vuestras cartas!

RANKING

Este ranking corresponde al mes de febrero de 1993. El ganador del sorteo del mes de febrero fue Juan Miguel Maurelo Moreno de Barcelona.

JUEGOS DE ROL
Juegos puntuados 67

1º	Advanced Dungeons and Dragons	1.923	=
2º	Star Wars	1.657	+
3º	El Señor de los Anillos	1.280	–
4º	La Llamada de Cthulhu	926	=
5º	El Señor de los Anillos Bássico	901	–
6º	Rolemaster	752	=
7º	Vampiro	680	+
8º	Ragnarok	520	+
9º	Runequest	400	–
10º	Stormbringer	292	=
11º	Twilight 2000	261	=
12º	Ars Magica	248	=
13º	Mutantes en la Sombra	208	=
14º	Aquelarre	202	=
15º	Cazafantasmas	196	–
16º	Oráculo	177	+
17º	SpaceMaster	107	=
18º	GURPS	74	=
19º	Shadow World	50	=
20º	Shadowrun	42	=

JUEGOS TEMATICOS
Juegos puntuados 57

1º	Heroquest	562	=
2º	Cruzada Estelar	465	=
3º	Drácula	377	+
4º	Blood Bowl	271	=
5º	Warhammer Fantasy	270	=
6º	Advanced Heroquest	200	–
7º	Civilization	182	=
8º	Space Hulk	157	–
9º	El Golpe	152	=
10º	Circus Maximus	140	–
11º	Warhammer 40 K	121	=
12º	Talismán	96	=
13º	Space Marine	95	=
14º	Battlemaster	66	–
15º	Empires in Arms	62	=
16º	Blackbeard	58	=
17º	Fantasy Warriors	56	=
18º	Battletech	52	=
19º	New World	48	=
20º	Tyranic Attack	40	+

WARGAMES
Juegos puntuados 93

1º	Imperator	456	=
2º	Squad Leader	380	=
3º	Stalingrad Pocket	378	=
4º	SPQR	345	=
5º	Command Decision	306	=
6º	Winter War	302	+
7º	Sands of War	300	=
8º	World in Flames	275	=
9º	Zitadelle	273	=
10º	Ancients I	270	=
11º	Scorched Earth	212	+
12º	Flat Top	170	=
13º	Adv. Third Reich	169	+
14º	Russian Campaign	119	=
15º	Thunderbolt Apache Leader	108	=
16º	Alexander	106	+
17º	Berlin 45	80	+
18º	Arctic Storm	76	=
19º	Age of Chivalry	69	+
20º	Poland 39	40	+

JUEGOS PC
Juegos puntuados 35

1º	V for Victory	300
2º	Pacific War	280
3º	Harpoon	260
4º	Civilization	240
5º	Carriers at War	230
6º	Great Naval Battles	200
7º	Dark Seed	190
8º	Aces of he Pacific	180
9º	Siege	160
10º	Comanche	150
11º	Underworld	130
12º	Task Force 1942	120
13º	Wizardry 7	110
14º	Patriot	100
15º	Campaign	90
16º	Conquered Kingdoms	80
17º	High Command	70
18º	Carrier Strike	60
19º	Indiana Jones	50
20º	F-15 Strike Eagle	40

Acordaos de escribir o llamad a Central de Jocs para vuestros votos y que la suerte os acompañe.

LA BIBLIOTECA DE ANKH-MORPORK

El futuro es negro

¿Alguien me ha echado de menos? Un número entero de vuestra revista lúdica favorita sin ninguna de sus páginas alumbrada por la desinteresada sabiduría de vuestro bibliotecario favorito debe será algo terrible... Sólo puedo entonar un pudoroso mea culpa y, en mi descargo, señalar que los recaudadores de impuestos llegan hasta la mismísima Ankh-Morpork y que no hay tirada de salvación si se comete un sólo error en su presencia.

Ah, eso sí: lamento decepcionar al perpetrador de una carta en la que se pedía mi cabeza que la misiva en cuestión no ha sido la causa de mi ausencia (temporal) en estas páginas. Sigo dando guerra y, lo siento, será él quien tendrá que dejar de comprar la revista. Un minuto de silencio, por favor. (La verdad es que no he leído aún la carta de marras, pero la contestaré en breve junto a las otras que han ido llegando en el interín y en las que, oh, maravilla, dicen que se me propone para Bibliotecario Mayor, gracias.)

Bueno, tonterías aparte y vayamos al trabajo, que hoy estoy triste y tengo una obra maestra para comentar.

por Alejo Cuervo

¿De cuánto tiempo de ocio podemos disfrutar hoy en día? Más, probablemente, que el que haya tenido nadie nacido en ninguna otra época. ¿Somos más felices por ello? Más de uno contestaría que sí a esto, pero la realidad es que lo empleamos en evadirnos de lo mismo que ha buscado evadirse siempre todo el mundo: tarde o temprano los dados rodarán en nuestra contra y sólo quedará un cartelito en el que pone FIN. Esto, en sí, no tendría demasiada importancia. Lo realmente grave es que vivimos encerrados en nosotros mismos sin que exista ningún sueño o ideal que nos ayude a trascender nuestra propia mortalidad. Evadirse, parece, es lo único que cuenta.

La muerte del idealismo es sinónimo de la falta de esperanzas y se resume en un hecho: el futuro que vemos delante nuestro es negro (y el que diga lo contrario debería hacérselo mirar). No sólo tenemos más tiempo y medios de ocio que nunca; también disfrutamos de un nivel de vida muy alto y de todo tipo de facilidades. Pero el futuro sigue siendo negro.

Este sentimiento forma parte, en mayor o menor grado, de todos nosotros y es característico de esta segunda mitad del siglo XX, en la que el estado se ha venido convirtiendo en una maquinaria burocrática que asfixia las espectativas de las personas y empequeñece cada vez más su dimensión humana. La biblia de nuestro tiempo es un libro tan inteligente como inquietante: *334*, de Thomas M. Disch (Martínez Roca, 1.600 ptas.), en el que se narra la historia de los habitantes del bloque de apartamentos 334, Nueva York, año 2020.

En realidad es la historia de todos nosotros. Su lectura ayuda a comprender nuestras motivaciones, nuestras limitaciones y, soprendentemente, resulta reconfortante. Se cierra con un sentimiento de tristeza y de vértigo existencial. Es, como decía al principio, una obra maestra. Advierto también que no es apta para todos los públicos. Que cada quien decida si le apetece.

Y ya que estoy en eso de dejar libros por las nubes y en tono trascendente, recomendar otra gran novela, ésta con más de un siglo a cuestas pero de actualidad por aquello de que hoy en día manda el cine: *Drácula*, de Bram Stoker (Ediciones B, 1.700 ptas.). En realidad no hace falta decir gran cosa sobre el libro, salvo que la edición señalada está traducida por Francisco Torres Oliver y es, por tanto, la mejor disponible en el mercado.

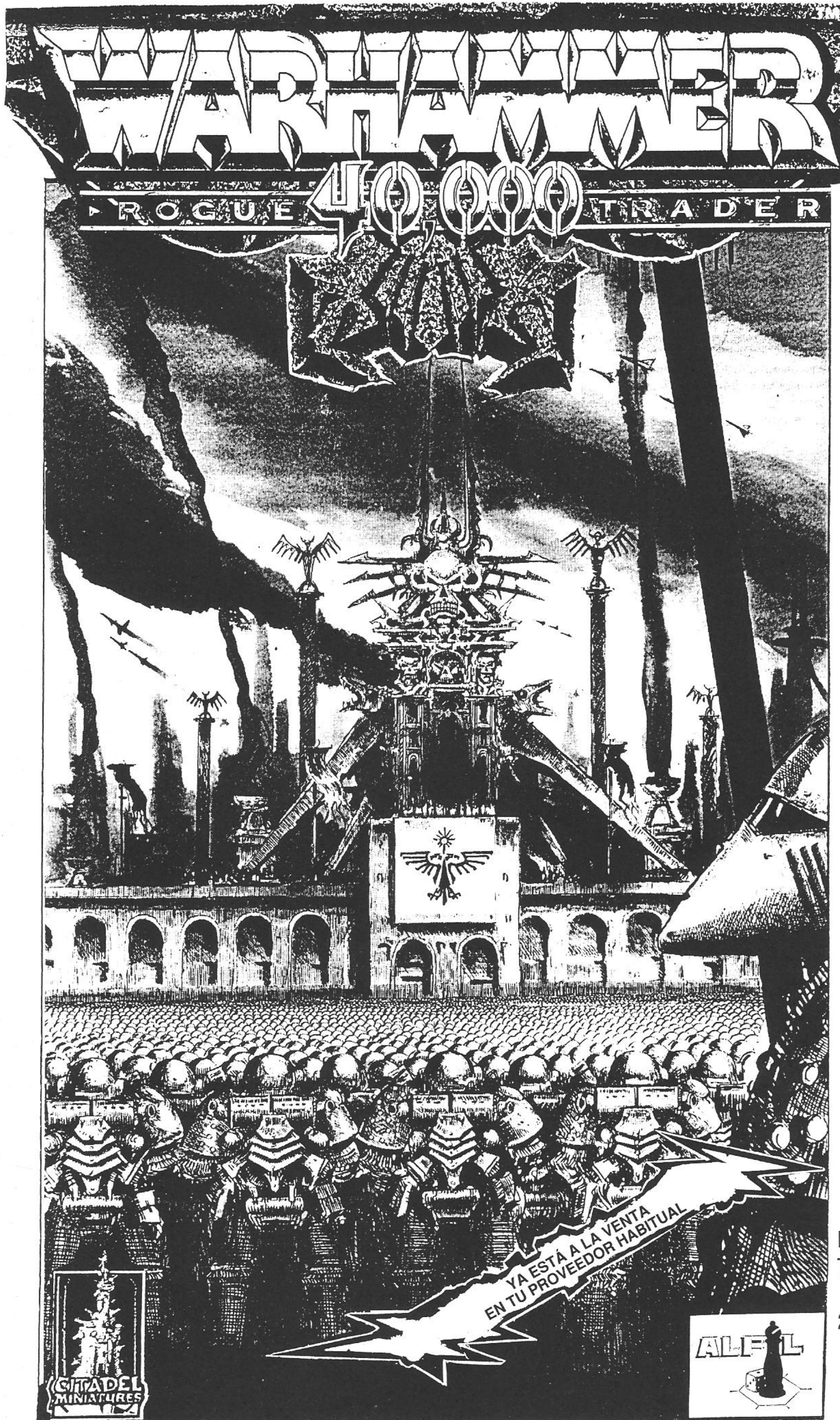
Una buena ocasión para reencontrarse con una novela que, una vez más, ha sido aparatosamente traicionada por la pantalla.

Agradecimientos a Francis Ford Coppola por la parte que le toca.

Para finalizar por hoy, la última novedad de la colección Gran Fantasy: *Nuestra Señora de las Tinieblas*, de Fritz Leiber (1.650 ptas.). Un poco en la linea de su *Esposa hechicera* en la forma en que concibe el terror, el creador de Fafhrd y el Ratonero Gris ofrece una lectura sencilla y sin complicaciones cuyos logros son tan discretos como memorables: insinuaciones y sospechas que conducen a alguno de los momentos de atmósfera más potentes que ha dado el género.

La novela parece, por una parte, surgida de los Mitos de Cthulhu, dada la obsesión desarrollada por su protagonista con un texto maldito del ocultista Thibaut de Castries, mientras que su ambientación urbana la remite directamente al horror moderno tal y como lo concivió el mejor Stephen King. En el fondo no es ninguna de las dos cosas, sino el eslabón perdido en el que confluyen ambas formas de entender el terror. Una obra clásica de un maestro a quien encontraremos a faltar: Fritz Leiber murió hace pocos meses.

(Despedida y cierre: *Marcha fúnebre a cargo de la Orquesta Sinfónica de Ankh-Morpork. Gatos maullando desconsolados*). ●



EN CASTELLANO

Fundadores, 9
Tel. 256 48 47

28028 MADRID

Jornadas y demás encuentros

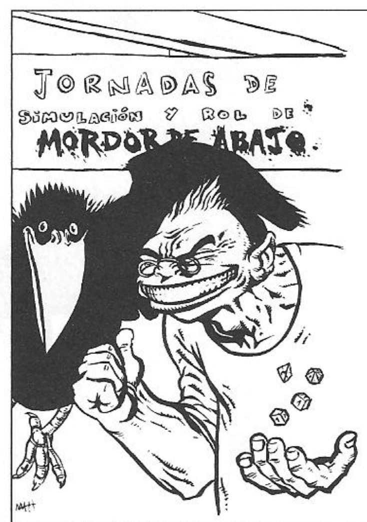
Cada vez son más las noticias que nos llegan sobre encuentros organizados por clubs de todos los rincones de la península. Y por otro lado, suponemos que contagiados por la euforia, también se multiplican las cartas donde nos preguntáis cómo se deben organizar unas Jornadas. Retomamos, pues, los temas trascendentales de ayer y hoy para comentar algunos aspectos básicos en la organización de unas jornadas abiertas para que la fiebre de nuestra afición se extienda más y más por todo el planeta.

Un día, alguien oye hablar de un tipo de juegos algo distintos a los demás. Este tipo listo suele convencer a algunos amigotes y de ahí nace un grupo de juego. Conforme muerde el gusanillo de la afición, la gente del grupo se pregunta cómo puede sobrevivir su novia, su abuela o el vecino del quinto sin disfrutar de esta sublime experiencia, por lo que, a la más mínima, se proponen convertirse en los profetas locales de su nueva pasión.

Este suele ser el proceso lógico que da luz a unas jornadas, pero muchas veces los organizadores no tienen bien claro qué es lo que van a hacer cuando se les llene el local de gente. Aunque, una vez más, sobre esto no habrá recetas únicas, si que será bueno reflexionar sobre una serie de puntos.

Punto de encuentro de la afición local. A juzgar por las ventas de libros de reglas, debemos estar convencidos de que hoy en día hay mucha más gente que juega de la que podríamos imaginar. Para nosotros, es frecuente recibir en la redacción varias cartas de distintos lectores de un mismo pueblo o ciudad que dicen ser los únicos aficionados en su localidad. Así pues, si se consigue dar al evento una difusión suficiente (en institutos, facultades, radios locales, bares, etc), la celebración de unas jornadas puede servir para dar más de una agradable sorpresa a los organizadores; agradable, entre otras cosas porque lo más seguro es que habrán ganado unos importantes colaboradores en la organización de la próxima edición de las jornadas (sería una buena costumbre no clausurar unos encuentros sin una charla abierta sobre cómo y donde organizar los próximos).

Difusión de la afición a los todavía profanos en la materia. Este suele ser el motivo principal de casi todos los encuentros, y sin embargo suele convertirse en el objetivo menos cumplido. Me explico. Si se organizan unas jornadas en las que la gente ya iniciada se lo pase en grande jugando a sus juegos favoritos, se habrá perdido una gran oportunidad de ampliar nuestra familia. Esto se puede hacer cada sábado, por lo que no debería ser la esencia de unos encuentros que, con suerte, se celebrarán una vez al año. El que "pasaba por allí" (que puede ser un porcentaje importante de los visitantes si el local es céntrico y la publicidad llamativa) o el que había decidido venir a ver cómo se juega a ese juego que tiene desde hace meses sobre la mesa pero con el cual no sabe por donde empezar, se pueden marchar más desanimados si cabe, con la impresión de que aquello sólo era para gente más o menos colgada, totalmente metida en el ajo. La organización siempre debería reservar una parte importante de sus efectivos y de sus mesas de juego para poder sentar ante unos dados al primero que pregunte sobre el tema. Serán también importantes las partidas abiertas de exhibición, a las que se deberían dedicar los mejores medios y los DJ más extrovertidos para hacer de ellas un verdadero espectáculo. Otro aspecto interesante a considerar en las partidas de iniciación es la edad de los jugadores; todos sabemos que actualmente se ha despertado una gran afición, sobre todo en cuanto al rol, entre los más jóvenes. A ellos se les debe prestar la atención que se merecen, ya que usando un tópico "son el futuro", pero también debe tenerse en cuenta que difícilmente un novato-veterano (no-iniciado de veinte o más años de edad) se sentirá bien en una mesa de jugadores doceañeros; sus líneas de razonamiento seguirán, por lógica, caminos bien distintos y como estamos hablando de juegos de reflexión, esto es básico.



Elaboración del proyecto: la clave para obtener el apoyo de las instituciones. La capacidad improvisadora de la organización siempre será puesta a prueba, no lo dudes, por lo tanto lo mejor es tener las cosas lo más planificadas que sea posible. Y esto lo digo no sólo por preservar la salud mental de los organizadores, sino porque es la clave para obtener apoyo financiero de instituciones o publicitario de las empresas del sector. Pensad que, aunque siempre se podrá disponer de la ludoteca del club o negociar la cesión del material con las editoras de juegos, normalmente se precisará de un local mayor del que se dispone y habrán unos gastos de difusión (factor clave para conseguir una buena asistencia). Cobrar al visitante siempre sabe mal, y además nos filtrará a toda esa gente que desconoce el tema y a la que queríamos captar. Así, una vez redactado mínimamente el proyecto lanzaros a la caza de todos los que les pudiera interesar la actividad (librerías, tiendas, editores, etc). No olvidéis nunca las áreas de juventud de los ayuntamientos o de vuestro distrito; disponen de fondos y podéis estar seguros de que muchas veces los destinan a actividades con menos respuesta que la vuestra.

Y esto es todo por hoy. Otro día nos dedicaremos a hablar de las actividades con las que llenar un par de días de jornadas (campeonatos, charlas, rol en vivo, etc.). Por el momento, siempre podéis inspiraros en nuestras crónicas de la sección de actividades. O en vuestra imaginación, que os sobra. ●

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

Ludómanos



Castellón, 13
Tel. (96) 341 52 64
46004 Valencia



ROLEGAME

Plaça Pau Casals, 22
Tel. (93) 466 11 32
08922 Santa Coloma de Gramanet



Rambla d'Egara, 140
Tel. (93) 788 15 54
08221 Terrassa



CENTRAL DE JOCS

Provença, 85
Tel. (93) 439 58 53
•
Numància, 112-116
Tel. (93) 322 25 70
08029 Barcelona



Avda. Goya, 72
(Pje. Comercial)
Tel. (976) 23 69 84
50005 Zaragoza



Tiendas



Principe de Vergara, 82
Tel. (91) 552 60 73
28006 Madrid



JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

Bolivia, 1
Tel. (91) 457 19 41
28016 Madrid
•
Fundadores, 18
Tel. (91) 356 01 05
28028 Madrid



Avda. Basagoiti, 64
Tel. (94) 469 16 45
48990 Algorta



Santa Eugènia, 1 baixos
Tel. (972) 20 82 65
17005 Girona

st. jordi

Lorenzana, 44
Tel. (972) 21 43 15
17002 Girona

JUEGOS Y FIGURAS

WARGAMES • ESTRATEGIA • ROL

Air Power
Nuevo nombre para un juego veterano

Si el número anterior estuvo un pelín flojo para los amantes del wargame, en éste nos queremos resarcir un poco. Por este motivo hemos incluido esta colaboración sobre uno de los mejores juegos de combate aéreo moderno, regalándote al mismo tiempo un par de mini-escenarios para que despliegues tus alas.

por Pedro Arnal Puente

En 1987 *GDW* publicó un juego táctico de combate aéreo moderno que fue, y sigue siendo, uno de las estrellas en este tema. Tanto por su realismo como por la riqueza y precisión de su documentación, ya habitual en los wargames de la casa (véase *Harpoon, Air Superiority* fue todo un éxito para su diseñador, J. D. Webster, piloto de A-7 en la U.S. Navy. "AirSup" resultó sin embargo un poco pobre, ya que sólo cubría el combate de superioridad aérea, sin mención alguna del ataque a tierra (exceptuando una serie de datos que aparecían en la carta de avión pero cuyo uso no se explicaba en ningún lugar). Pronto, y como complemento a la serie saldría *Air Strike,* el juego del ataque a tierra, con más aviones y nuevas reglas. El último en salir fue *Desert Falcons,* que cubría la historia de la guerra aérea en Oriente Medio (más aviones, más escenarios y reglas de campaña). Con todo esto publicado, sin haber perdido ni un ápice de calidad, la serie quedó congelada. Hubo rumores a cerca de un suplemento dedicado al aspecto aeronaval, pero no se llegó a publicar nada.

The Speed of Heat, el juego

Nada hasta que salió *The Speed of Heat*. Webster se ha pasado a la casa *Clash of Arms* y amenaza desde allí con volver a la carga con más y mejores suplementos de la serie. *TSOH* es un juego sobre el combate aéreo táctico sobre Corea y Vietnam, que reúne todas las reglas de "*AirSup*" y "*AirStr*" en un solo juego, incluyendo además una revisión completa de todo el sistema. Ha denominado al reglamento *Air Power*, y parece que será el estándar para toda la serie. Los contenidos del juego son los siguientes:

– Libro de reglas
– Libro de escenarios (incluyendo comentarios históricos)
– 240 fichas
– Seis tableros geomórficos
– 32 hojas de tablas (entre aviones y tablas del juego).
– Un dado de diez caras.

Como es habitual en *Clash of Arms*, el aspecto físico del juego está muy cuidado. Varios tableros de papel representando diversos terrenos, bastante bonitos y bien acabados. Nuevas fichas de aviones, a cada cual más preciosista. en cuanto a ilustraciones. Hay algunas que son más que una mera ilustración bien hecha o curiosa, ya que algunos aparatos, cuyo esquema de pintura habitual era el acabado metálico aparecen ilustrados en ¡un tono metalizado!, y los camuflajes en diversos tonos verdes aparecen claramente dibujados.

Reglamento realista y extremadamente detallado

El reglamento esta ordenado en una serie de secciones de dificultad creciente, que permiten que los novatos puedan ir aprendiendo poco a poco la mecánica de las reglas. Cada una de estas secciones cuenta con uno o varios escenarios donde el aspirante a piloto podrá ir puliendo sus habilidades. Así, en el primer nivel, aparece el movimiento básico y los giros. En la segunda cambiar de altura. En la tercera el combate con cañones y ametralladoras. En la cuarta la localización visual. En la quinta el combate con misiles y las maniobras especiales (deslizamientos, toneles, toneles verticales...), con lo que el juego gana en interés enormemente. Más tarde vendrá el uso del radar, ataque a tierra, defensas antiaéreas, efectos del clima (nubes y demás), vuelos nocturnos, fuel limitado, guerra electrónica y unas cuantas reglas más.

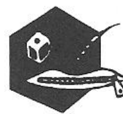
El nivel de detalle alcanzado es realmente grande, y el que cosas como radares o ciertas armas aparezcan con nombres y apellidos ayuda a que cualquiera bien documentado y con conocimientos pueda ampliar o corregir sin problemas.

El manejo en términos de juego de radares y demás maravillas de la electrónica aplicada es sencillo, con las tablas justas, ni una más ni una menos. Es aquí donde aparecen las mayores diferencias entre el equipo occidental y el soviético, mayor que en "AirSup", aunque hay que tener en cuenta que el juego está ambientado en Corea (no hay casi nada) y Vietnam, época en la que todavía había una sustancial diferencia en nivel tecnológico entre los bloques.

El juego sigue siendo emocionante y mantiene los nervios de punta todo el tiempo que duran los combates, conforme los aparatos evolucionan sobre el tablero.

Lo que importa es la energía

Cada ficha representa un solo aparato, un turno son aproximadamente 12 segundos y cada hexágono mide 1/3 de milla aproximadamente 537 metros). La altura se controla en niveles de 1000 pies.



A esta escala, las pequeñas diferencias en velocidad de giro o de trepada son poco apreciables, dadas las mínimas diferencias entre los modernos aparatos de combate. El énfasis del diseño ha sido puesto en como conserva cada avión su energía y, algo más directamente reflejado en el juego, en su velocidad. Es decir, no importa si el F-16A gira más rápido que un MiG-23F, ya que no puede apreciarse realmente; lo decisivo en combate es que el F-16A podrá girar más que el MiG manteniendo la misma velocidad. Las ventajas de unos u otros aparatos vienen marcadas por los puntos de deceleración que sufren por girar a unas u otras velocidades de giro (desde giros Easy, 1 o 2 Gs, hasta los brutales Emergency, de 8 a 9 Gs) o por hacer maniobras o ganar altura y los de aceleración proporcionados por la pérdida de altura o por sus motores. A los que estén acostumbrados a "AirSup" les recomiendo paciencia, ya que las relaciones potencia/peso son mucho menores, sobretodo en los aparatos utilizados en Corea.

Las máquinas

Las tablas de datos de los aviones (hasta un total de 40 aparatos) son muy semejantes a las antiguas, e incluyen una gran cantidad de información. A diferencia de "AirSup", la hoja de datos de cada avión está presentada ahora en una sola cara de la hoja, con lo que se evita el tener que andar dando la vuelta cada dos por tres para consultar cosas. En la mitad superior aparecen todos los concernientes a las prestaciones de vuelo del aparato, como tabla de potencias y consumos, de velocidades, de trepada y de giros, tamaño, datos sobre el combustible, etc. En la parte inferior figuran todo lo referente al equipo del avión. Radar, cañones internos, alta tecnología presente (más bien poca y cutre, ¡qué tiempos los del "AirSup"!, EMC (contramedidas electrónicas) y carga de armas. Hay una parte dedicada específicamente a notas sobre variantes y características especiales del aparato.

Los aviones están definidos hasta en los más mínimos pormenores, y detalles como el dejar estelas de humo con según que niveles de potencia o el efecto de los flaps de maniobra, aparecen con total claridad en las hojas.

El factor humano

En las reglas básicas los pilotos son todos grises pilotos estándar, sin diferencias entre uno y otro. Es al avanzar en el reglamento cuando aparecen las reglas específicas para pilotos, que hacen del hombre que va sentado en la cabina más que simplemente una idea. El piloto se convierte en un factor a tener en cuenta a la hora de hacer muchas cosas.

Los pilotos tienen un nivel de experiencia (Green, Novato, Experto y Veterano), que limita en cierta manera las cosas que puede hacer con su avión. Por ejemplo, los pilotos "green" no saben hacer toneles verticales. tienen unas características que dan bonificadores (o penalizaciones, si son bajas) a ciertas acciones. Para complementarlos, hay tres habilidades o características especiales: piloto Sierra Hotel (volar bien es instintivo, nació para ello), Héroe de Combate (experimentado veterano de guerra) y Maestro de Tácticas (piloto con entrenamiento especial en escuelas de combate).

Una vez se empiezan a usar todas las reglas, un buen piloto puede ser un factor decisivo en combate, que compense muchas diferencias en calidad técnica de los aparatos o ventajas numéricas apreciables.

Corea y Nam

En Corea, la primera gran guerra tras la WWII, tienen su bautismo de fuego los reactores. Tras el rápido empuje de los norcoreanos en las primeras fases de la guerra, el desembarco de McArthur en Inchon cambia las tornas y el poder aéreo americano hace acto de presencia. Aparecen los primeros MiG-15 que se enfrentan a los veteranos pilotos aliados y sus aparatos, (algunos de ellos diseños de la WWII y otros los primeros reactores de combate americanos). Junto a una enorme variedad de escenarios de apoyo al suelo, pieza clave en el mantenimiento del equilibrio ante los ejércitos chino y coreano, tenemos los primeros combates de reactores. Combates al viejo estilo, con fuego de cañón y ametralladora (aún quedan muchos años para que los SAMs y los misiles Aire Aire aparezcan). Quizá se echan de menos en el juego los últimos locos cacharros que vieron acabar sus días de servicio combatiendo en Corea, los Fury, los Corsair... quedarían fuera de lugar por cuestiones de escalas, pero completarían aún más el juego.

En Vietnam el papel de la aviación es

primordialmente el apoyo al suelo, en el marco de una guerra de rápidos movimientos, sin frentes claros en la mayor parte del tiempo. Las misiones se realizan en zonas de combate saturadas de defensa antiaérea, con dirección de tiro asistida por radar, baterías de misiles (sí, aquí ya hay SAMs). Los combates aéreos son escasos, pero los aparatos tienen ya equipos electrónicos, radares, misiles aire-aire... Aquí es donde el nivel tecnológico de los aparatos comenzará a marcar diferencias y hacerse notar.

La época elegida para ambientar este juego no lo ha sido por casualidad. A lo largo de los escenarios del juego se puede ir apreciando la evolución histórica del combate aéreo táctico desde los 50 hasta principios de los 70, todo un viaje por la época dorada de los primeros reactores.

Estos dos escenarios ilustran dos aspectos de la guerra aérea sobre Vietnam bastante interesantes, y están levemente basados en fragmentos de la novela *El vuelo del Intruder*, de Stephen Coonts. El libro tiene un ambiente muy bien logrado y engancha, pero poco a poco va tomando un tinte algo fantasma (si tuviese tan sólo cien páginas más acabaría siendo un libro de fantasía épica con princesa y todo). Me temo que Coonts sufre del síndrome Team Yankee (*Tin Yankee* es otra novela de guerra algo inverosímil pero con un ambiente trabajado y muy atractivo). Pero bueno, dejemos los comentarios a nuestro bibliotecario y veamos los escenarios.

ESCENARIO INTRUDER-1

Aircraft:	*Map*	*Hex*	*Fac*	*Alt*	*Spd*	*Conf*	*Load*
A6A	A1	6025	E	12	4	CL	0
A6A	A1	5625	E	10	4	CL	0
A6B	B2	6620	E	13	4	CL	2
MiG-21F	B2	5817	NE	9	5,5	CL	2
MiG-21F	B2	5419	NE	9	5,5	CL	2

ESCENARIO INTRUDER-2

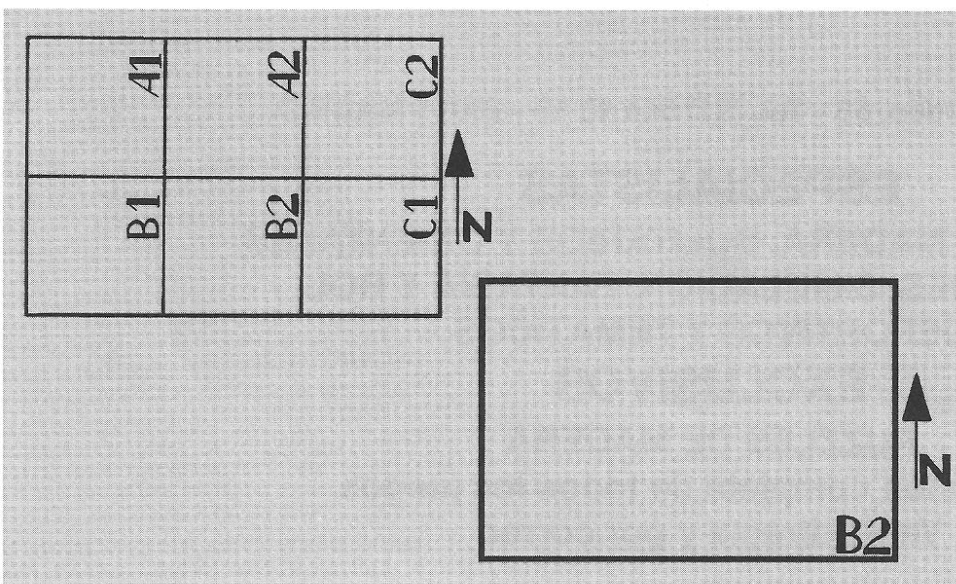
Aircraft:	*Map*	*Hex*	*Fac*	*Alt*	*Spd*	*Conf*	*Load*
A-1H	B2	3226	NE	3	2.5	DT	21
A-1H	B2	3327	NE	3	2.5	DT	21
A-1H	B2	3429	NE	3	2.5	DT	21
HH-53C	B2	3122	E	1	1	NA	NA

Escenario Intruder-1: Extraños en la noche

Background: Grafton y Cole están volviendo al Shiloh tras escoltar a un grupo de A6-A que han bombardeado un parque móvil sospechoso. Junto a ellos vuelven dos bombarderos. Tras cruzar la costa e internarse en el océano, se cruzan con 2 Mig-21F en un fugaz encuentro nocturno.

Mapas: Todos los mapas son de mar.

Duración de la partida: 10 turnos.
Notas:
1. Se aplican las reglas de noche (30.3).
2 Pilot Training Standards:
USAF=Average, MiGs=Poor.
3. El A6B es el avión de Grafton. Sus características como piloto son: Veteran, Eyesight Avg, Fitness Avg, Confidence Exc. Sierra Hotel. Las características de Tiger Cole son: Veteran, Eyesight Exc, Fitness Avg, Confidence Avg.
4. Aircraft Loads:
A6A: Todos los puntos vacíos
A6B: Punto 1,5: AIM-9B IRM
Resto de los puntos vacíos
MiG-21F: Punto 1,3: AA-2 IRM
Punto 2: Vacío
5. Victory: se obtienen puntos por daños y derribos de forma normal. Además, el americano obtienen 1 punto por cada A6A que sobreviva cada turno y .5 por el A6B.
6. Reglas avanzadas:
a) Fuel: MiG start: 180, Bingo: 90.
A6A y A6B Start: 320, Bingo: 180.
b) Weather: Clear.
c) Pilot/crew Quality: Ver punto 3.
d) Terrain: todo mar.



Escenario Intruder-2: Al rescate

Background: Grafton y Cole han sido derribados sobre la jungla. Un grupo de A-1s los ha localizado junto a una carretera, en un valle controlado por Victor Charlie, y va a darles cobertura hasta que llegue el alegre gigante verde (el HH-35) a rescatarles. Por desgracia las tropas vietnamitas han notado la actividad "extra" americana y están empezando a rastrear la zona. Para empeorar aún más la situación, Frank Allen, piloto de uno de los A-1s ha sido derribado, muriendo dentro de los restos de su avión.

Mapa:
Shot Down Aircrew: Una ficha de infantería verde en cualquier hex al borde de la carretera entre los hexes B2-4020 y B2-4117. La ficha representa a Grafton y Cole.

NVA Forces: Tan Infantry x 5, ZU-23 23 mm AAA x 4, ZPU-4 14.5 mm AAA x 2.

El jugador que lleva a Victor Charlie apunta en secreto los hexes donde coloca sus unidades. No puede despegar dentro de los tres megahexes centrales del tablero (los que contienen los hexes B2-4121, B2-4227 y B2-3424).

Duración de la partida: 40 turnos.
Notas:
1. Se aplican todas las notas del escenario V-11, con la excepción de que son dos los tripulantes derribados que representa la ficha de infantería verde (Grafton y Coley con la espalda rota) y el helicóptero tardará el doble en izarlos a los dos. ●

V for Victory

He aquí una nueva entrega en esta serie que pensamos pronto tendrá una gran aceptación entre todos vosotros. Variamos de rumbo totalmente, cambiando la creación de mundos más bien por la destrucción de estos, ya que nos adentramos en el terreno de los wargames por ordenador.

por Francisco Navarro

Para cualquier jugador de wargame existen dos grandes males: no encontrar con quién jugar cuando dispones de tiempo libre para ello y disponer de un espacio suficiente en el que poder desplegar los mapas con seguridad. Si dispones de un ordenador, cosa cada vez más frecuente en nuestros días, desaparecerán de tu vida todos estos problemas. Tu máquina será tu mejor y más fiel contrincante. Ahora sólo nos queda solventar algún que otro importante detalle.

Los primero será encontrar un juego adecuado. Algo a lo que de verdad podamos llamar wargame y compararlo con cualquiera de nuestros queridos juegos de cartón. Si cualquier lengua extraña, el inglés el primero, te pone los pelos de punta, tus problemas van a continuar. Pero si te defiendes lo suficiente como para poder leer las reglas del juego y comprender un mínimo lo que quiere decirte, todavía puedes encontrar la solución a tu problema.

Desarrollado por *Atomic Games* y comercializado con el sello de *Three Sixty Pacific* apareció en 1991 en su versión para Mac llevándose las más altas críticas de la prensa especializada, *V For Victory: Utah Beach*. En poco tiempo aparece su versión en PC y su calidad es tal que arrasa con todos los wargames para ordenador publicados hasta esa fecha.

El juego representa los combates del VII Cuerpo de Ejército americano en junio de 1944 en Normandía frente a las fuerzas alemanas del LXXXIV Korps. La acción desarrolla los enfrentamientos ocurridos desde el día 7 de junio, tras el desembarco del día anterior, hasta la toma de Cherburgo un mes más tarde. Las unidades aparecen representadas a nivel de batallón o compañía, con turnos de cuatro horas, dos de ellos de noche. Cada hexágono representa un kilómetro de distancia y si te cansas de ellos puedes hacerlos desaparecer de la pantalla.

A tu disposición se encuentra el orden de batalla completo de las unidades antes citadas: unidades de paracaidistas, artillería, ingenieros, antitanque, panzergrenadier, antiaéreos, hasta un total de treinta y tres tipos diferentes. Bajo ellas un terreno lleno de deta-





lle. El omnipresente bocage, las playas, pueblos, ciudades, bosques, ríos y así hasta diecisiete elementos diferentes. Nada que envidiar hasta el momento al mejor de los juegos en cartón.

En cada turno el jugador asigna a cada una de sus unidades las órdenes que regirán su actividad durante ese periodo. Las opciones incluyen el movimiento táctico o estratégico, varias opciones de ataque y defensa, el atrincheramiento y para la artillería su emplazamiento y opciones de fuego ofensivo o defensivo. Para que no nos cansemos de asignar órdenes unidad tras unidad tenemos a nuestra disposición a nuestro "asistente". Con su intervención el ordenador asignará a las unidades sin órdenes directas nuestras la actividad que más apropiada sea a su situación. Si lo deseamos podremos más tarde modificarlas a nuestro gusto.

Si hemos escogido el bando americano podremos asignar las peticiones de apoyo aéreo, que variarán en función del tiempo atmosférico y del esfuerzo que hayamos decidido dedicar a la interdicción estratégica en la retaguardia enemiga. También podremos recabar el correspondiente apoyo naval.

No debemos descuidar nuestros suministros. Al inicio de cada día podemos asignar a cada una de nuestras divisiones un nivel de suministro que abarca desde "mínimo", de pura subsistencia y que apenas les deja opción para su defensa, al de "ataque" requerido para cualquier operación ofensiva. Este nivel se aplicará a todas las unidades asignadas bajo su mando. En esta misma fase podremos reasignar unidades a otra división. La distancia de nuestras unidades de combate a su HQ podrá hacer variar su nivel de suministro. El juego al activar cualquier unidad nos muestra su línea de suministros indicando su nivel con diferentes códigos de color.

Trabajando el ordenador

Cuando todas nuestra unidades tienen sus órdenes asignadas llega la hora de la acción. El ordenador ejecuta los movimientos, resuelve emboscadas, acciones aéreas y de apoyo naval y los combates. En cada hexágono en que se desarrolla un enfrentamiento aparece una bandera indicando el bando vencedor. En la fase siguiente podremos acudir a cada uno de ellos y veremos un informe de ese combate y las fuerzas que intervinieron.

Todo este trabajo lo realizaremos por medio del ratón. Todo el juego se maneja por medio de este periférico, sin que en ningún momento precisemos del teclado para nada. Los gráficos son de una altísima calidad, presentando en pantalla una resolución de 640x480 con 256 colores. Para ello requerirá que nuestro ordenador posea una tarjeta gráfica SVGA y de un driver especial que le permita correr bajo las normas VESA. Consultad la documentación de vuestra tarjeta gráfica para comprobarlo. La instalación del juego no presenta grandes dificultades, salvo que sea preciso liberar memoria, en cuyo caso necesitaréis modificar alguno de vuestros archivos de configuración. De cualquier forma merece la pena pasar algún apuro técnico para poder disfrutar de este excelente juego.

V for Victory no acaba con este título. Lo comentado no es sino la primera parte de toda una serie de títulos todos ellos bajo el mismo sistema. En 1992 apareció *V for Victory II: Velikiye Luki* transportándonos a las heladas tierras al sur de Leningrado en plena ofensiva soviética del invierno de 1942. El sistema de juego es básicamente el mismo. Se han introducido mejoras en las rutinas de control del ordenador y algunas adaptaciones a las nuevas necesidades del escenario. Así nos encontramos con colinas, esquiadores, un sistema de tiempo atmosférico más complejo e incluso infantería montada sobre blindados. Otros añadidos de interés son las nuevas opciones de ataque sin avance y las nuevas misiones artilleras y la inclusión de un mapa estratégico, aspecto que se notaba a faltar en el primer título.

Si todavía esto no es suficiente para vosotros, el futuro se promete esperanzador. En breves semanas aparecerá el tercer título de la serie, bajo el nombre esta vez de *V for Victory: Market Garden*. Y para los que estén interesados por la guerra moderna esta misma casa editó a finales del pasado año *Patriot*, con similar sistema de juego que la serie aquí comentada. En su primera entrega nos presenta la ofensiva aliada contra Irak y nos anuncia nuevos conflictos e incluso un editor de escenarios para desarrollar nuestros propios enfrentamientos.

Con cualquiera de los juegos citados podréis pasar un buen número de horas de interés y emoción frente a vuestro ordenador, convertido ahora en vuestro más fiel enemigo. ◆

Warhammer Fantasy Battle, cuarta edición

En un número centrado en las figuras nos ha parecido muy conveniente darle un repaso a uno de los reglamentos para wargame fantástico con más adeptos. Como sería un poco ridículo descubrir ahora este juego, nuestro colaborador ha aprovechado la aparición de una nueva edición para darle un repaso y destacar sus novedades al mismo tiempo que retrata las principales características del juego.

por Pedro Arnal Puente

El *Warhammer Fantasy Battle* es un juego que lleva varios años en el mercado, evolucionando y cambiando con el tiempo. La edición objeto de este comentario es la cuarta.

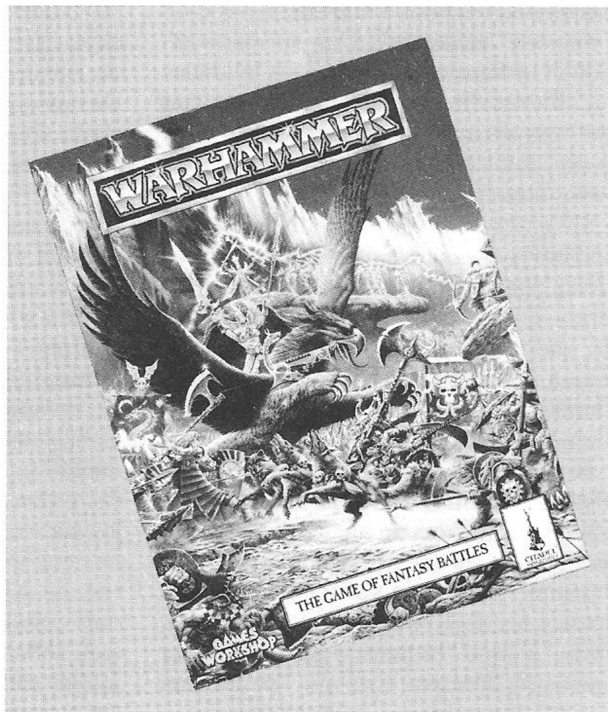
Esta vez, a diferencia de la anterior (un libro gordo y no muy robusto), el juego se presenta en caja, e incluye todos los elementos necesarios para jugar una batalla. Dentro de la caja hay dos libros (reglas y bestiario), unas pequeñas listas de ejércitos, un librillo con una batalla para principiantes, 104 figuras (altos elfos y goblins), dados (10D6, dado de artillería y dado de dispersión), un ejemplar promocional (especial dicen ellos, ¡ja!) de la revista *White Dwarf*, dos edificios para montar, y diversas fichas y marcadores destroquelables (entre ellas personajes e ingenios de guerra). El juego es atractivo a primera vista, y de hecho, en cuanto lo abres te puedes poner ya a jugar.

El libreto de reglas es como una revista (como una *White Dwarf,* para ser más exactos), está bien presentado y tiene numerosos ejemplos, ilustraciones y cuadros. El bestiario es parecido en forma y tamaño. Tras una breve introducción en el mundo del *Warhammer* y su ambiente, se hace un repaso a todas las razas, ya sean inteligentes o no (vulgo bichos). Se indican sus características, peculiaridades e información general, así como cualquier arma o regla especial. Algunas ilustraciones son realmente magníficas (y a todo color, oiga), al estilo habitual de *Games Workshop*.

Las figuras (de plástico) son bastante buenas y con un elevado nivel de detalle, aunque eso es algo a lo que *Citadel* ya nos tiene acostumbrados. Se echa de menos un poco de variedad, ya que aunque hay cuatro tipo de tropa, todas las figuras de cada tipo son iguales. Es curioso que aunque no han cambiado en lo más mínimo la posición de las figuras de cada plancheta (8 figuras en cada una, cuatro lanceros y cuatro arqueros), los escudos son distintos. Hay plantillas para mover unidades completas (muy prácticas).

Fácil, fluido y divertido

La escala de figuras es 1:1 (una figura un hombre), por lo que muchas de las batallas que se juegan son, por número de figuras, escaramuzas grandes. Esta escala tan pequeña, en comparación con reglamentos semejantes como *Battlesystem* de *AD&D*, es un detalle que denota su parentesco directo con el *Warhammer Fantasy Roleplaying*. Sin embargo, las reglas proporcionan tal cantidad de detalle y background, que cada combate adquiere las dimensiones de una batalla épica.



El sistema de juego se basa en una secuencia de turno de cuatro fases: Movimiento, Disparo, Combate cuerpo a cuerpo y Magia. Cada jugador hace todas las fases antes de que el turno pase al otro. Con un poco de experiencia, las batallas pueden ser jugadas a buen ritmo, aunque su duración siempre está determinada por el valor en puntos de los ejércitos. Con dos de 2000 puntos, que son unas cien figuras por bando sobre la mesa, la batalla puede durar un día o un par de tardes. Otro problema puede ser el espacio, como es normal jugando con figuras, ya que el mínimo recomendado es de 120 x 120 cm., siendo 120 x 180 lo óptimo, ya que permite jugar una batalla de cualquier envergadura. Esto depende también del tamaño de los ejércitos (yo jugué una batalla de 800 puntos por bando sobre una mesa normal de cocina).

Las características que definen cada figura son M (movimiento), WS (habilidad con armas en cuerpo a cuerpo), BS (habilidad con armas de proyectil), S (fuerza), T (constitución), W (heridas), I (iniciativa), A (número de ataques) y LD (liderazgo, medida del autocontrol y la disciplina). Las unidades son grupos de figuras ordenados en formaciones regulares (cuatro de frente por tres de fondo, por ejemplo). Salvo escaramuceadores o exploradores las figuras de una unidad deben estar en contacto base con base.



Los combatientes más importantes son los personajes: magos (de los que hablaré más abajo) y héroes. Los héroes son guerreros de gran poder y fama, y pueden ser de tres niveles diferentes; cuanto más elevado mejores características. Los mandos y los líderes de las unidades siempre son personajes. Otras tropas, como fanáticos religiosos, escaramuceadores, goblins con enormes bolas de maza y cadena o skavens (hombres rata) portadores de enfermedades, por citar unos pocos, tienen sus secciones en el reglamento, donde son descritos y se dan reglas especiales.

El que algo quiere algo le cuesta

El *WFB* tiene un sistema de puntos para la compra de ejércitos, en el cual se reflejan las diferencias entre razas. El sistema está abierto a cambios y ampliaciones, tales como unidades de élite o levas. Sin embargo el bestiario está bastante bien provisto, y cubre muchas de las posibilidades que ofrece el campo de la fantasía épica.

En las listas de ejército se da la composición normal de los ejércitos más tradicionales del mundo de *Warhammer*. El imperio, los bretones, altos elfos, elfos del bosque, skavens, el ejército del caos, enanos, orcos y un ejército de esqueletos y demás "undead" (o "muerto en vida", por usar la traducción que usan en la película Drácula de Coppola, ¡que hay que estar al día!), aparecen en él. Más que límites estrictos a las unidades, se da el coste de cada soldado que las forma (un lancero típico imperial o un arquero elfo standar, por ejemplo). Para determinar la composición final del ejército hay una tabla de proporciones de puntos entre las diversas categorías de fuerzas. Un ejemplo sería:

Ejército del Reino de Allado

Hasta 1/2 en personajes (héroes y magos). Mínimo de 1/4 en las unidades. Máximo de 1/4 en máquinas de guerra. Máximo de 1/4 en tropas aliadas (especificando cuales pueden ser).

El reglamento

El movimiento, que se mide en pulgadas, cambia según el tipo de tropa y raza, y es modificado para reflejar el peso de armaduras (a los enanos les molesta menos y a los elfos los deja hechos polvo). Los terrenos difíciles (arroyos, colinas, arbustos, bosques) cuestan el doble y los muy difíciles (ríos caudalosos, grandes barrancos) el cuadruple. Puede usarse parte del movimiento para realizar maniobras.

La más básica es el giro, que se realiza pivotando toda la unidad sobre una de las esquinas de su parte frontal. Otra maniobra es el giro completo de 90° o 180° (columna, izquierda, ¡Arr!...). Cambiar el tamaño del frente de una unidad es otra maniobra, y consiste en añadir o quitar una fila a la formación, con lo cual sus dimensiones varían. Una posibilidad para el movimiento es la formación en fila india, sorteando obstáculos con facilidad.

El movimiento tiene dos variantes, la marcha y la carga. Una unidad que marcha, para lo que debe reunir una serie de requisitos (hallarse lejos del enemigo, p.e.), tiene doble capacidad de movimiento. Así se representan refuerzos, reservas, etc. La carga es el movimiento de una unidad hasta entrar en contacto con otra enemiga, para llegar al cuerpo a cuerpo.

El combate se realiza unidad contra unidad, aunque hay que tener en cuenta la presencia de héroes o magos, ya que suelen tener características de combate diferentes (por algo son héroes). Para ver si se impacta se comparan las WS, y se obtiene un número, a superar en 1D6. Si se acierta, se compara la S con la T, con otro D6, y si hay herida se hace la tirada de armadura (Armour Saving Throw), un número dado por la armadura y posibles malus según el arma (un arcabuz a corto alcance -2, p.e.). Si se pasa, la armadura evita el daño, y si no, el defensor sufre una herida. La mayoría de los soldaditos de a pie tienen una herida, pero los personajes, bestias y monstruos pueden tener varias.

El combate no es simultáneo, sino por orden de más a menos. Cada unidad suele componerse de un tipo mayoritario de tropa, los ataques se resuelven de una sola



vez, con varios D6 y usando D6 de colores para los personajes de ataques múltiples o más S, o para armas diferentes.

Para las armas proyectil acertar depende del BS del tirador (y del terreno y otros factores). El resto es igual. Se incluyen reglas de cañones, bombardas, morteros, catapultas, arbalestos y otras máquinas de guerra, bastante divertidas y contundentes (si calculas bien el tiro, claro).

Para representar la influencia en la batalla de la moral de las tropas, hay una serie de chequeos, que deben realizarse en diversas situaciones. Todos ellos se pasan sacando igual o menos que el LD en 2D6. Hay chequeos de pánico, de miedo, de estupidez (hay razas no muy agudas), de animosidad, de odio (entre algunas razas), y de frenesí (combatientes que se emocionan al cargar). Todos ellos pueden hacer que se pierda el control de las tropas o que éstas queden incapacitadas temporalmente.

El chequeo más importante es el moral. Es de lo más clásico, y hay que hacerlo cuando una unidad sufre muchas bajas. Una unidad que lo falla está desmoralizada y comienza a huir a gran velocidad hacia el borde de la mesa, fuera de la batalla. Puede intentar recuperarse con otro chequeo (si es que los posibles perseguidores no la han masacrado).

Si el líder de una unidad tiene una LD alta, la unidad recibe un bonus a sus chequeos. Los estandartes y su pérdida, así como los músicos pueden influir.

Magia y demás parafernalia

La magia de *Warhammer Fantasy Battle* está recogida en un suplemento llamado *Warhammer Magic*. En el juego básico sólo aparece como una serie de objetos mágicos ya hechos.

Para dar el necesario color fantástico a las partidas en *Warhammer* no faltan estandartes, mágicos o no, que inflaman la moral de las tropas y por cuya posesión se lucha. Ni desafíos personales entre líderes de la unidad. Ni jinetes sobre lobos, o unidades de exploradores elfos, que se deslizan a través de bosques y colinas. Ni músicos que inflaman el ánimo de la tropa con sus canciones de guerra. Ni carros de guerra. Ni regimientos de esqueletos. Ni hordas de orcos y goblins. Ni muchas otras cosas menos clásicas.

El *Warhammer* tiene auténtico sabor a fantasía, para mí el más fuerte de los juegos de este tipo. La diversidad de posibilidades que ofrece es enorme, sin perder la sencillez del juego. El background es de fantasía épica medieval, con rasgos renacentistas, como las armas de fuego. Como todo en el universo *Warhammer*, es gótico, con abundantes detalles, y un espíritu general algo sombrío. Se describe la geografía del mundo, una especie de Europa modificada, con los reinos humanos (el Imperio, Bretonia, Norsca, Estalia y otros) al oeste, los elfos en el centro, y los enanos al este, al sudeste los orcos, goblins y familia, y al nordeste las llanuras desoladas del Caos (Caos que intenta conquistar el resto del mundo civilizado). La historia del mundo tiene su apartado, en el que se explica la evolución del mismo a lo largo de cualquiera de las razas o cosas que aparecen en el *WHFB*, con un colorido y una solidez que se agradecen. Se nota dicha solidez y consistencia en la facilidad con la que entras en ambiente sin necesidad de grandes suplementos o ayudas.

Hablan los veteranos

Para los que ya jugábamos al *Warhammer Fantasy Battle*, y estábamos acostumbrados al viejo libro gordo que se destroquelaba solo (verídico), la nueva edición no añade nada, sino que quita. Voy a intentar resumir la crónica de este derribo. Ya no hay ni INT, ni WillPower, ni Cool, porque todo eso ahora está englobado en el Liderazgo (¿es lo mismo la disciplina, la resistencia mágica y la valentía?), no, pero les ha dado igual). Ya no hay tiradas de liderazgo para las maniobras avanzadas (tortuga, muro de escudos, cambio de filas...). Sobre la magia no digo mucho, pero sí que han cambiado casi todo. Los héroes sólo son ahora de tres niveles (5, 12 y 19 según la 3.ª edición).

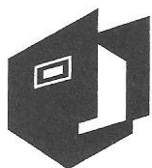
No todo es malo, cosas que antes eran bastante brutales han cambiado... pero son igual de brutales que antes (algunas, como los morteros, hasta más baratas). Algunas cosas han mejorado. Las reglas de artillería han ganado en diversión y son menos engorrosas. El sistema de puntos ha sido pulido y optimizado (salvo excepciones). Las unidades de élite tienen el precio más ajustado a lo que son.

En general, el núcleo principal del juego, el sistema de puntos, el combate y la ambientación no han cambiado gran cosa. Lo que han hecho ha sido recortar un montón de aspectos contemplados en el reglamento anterior. Tan sólo en el bestiario han añadido información, que suele ser útil. Nuestra opinión es que si lo han cambiado para dar más facilidad al jugador han metido la pata, porque las reglas básicas de antes eran aún más fáciles que esta nueva edición, y luego las avanzadas daban mucho color.

Antes el *WHFB* era un juego por si solo, con todas las reglas necesarias para jugar. Además había dos suplementos, el *Warhammer Siege* (asedios) y el *Warhammer Armies* (listas de ejércitos oficiales). Ahora, para la magia hay una caja a parte. Las listas de ejércitos ya no están juntas, van por "fascículos", que se supone irán siendo publicados a lo largo del 93 (eso dice al menos *Games Workshop*. A eso hay que añadir que en la revista *White Dwarf* aparecen con frecuencia cambios que no hacen más que multiplicar las reglas diferentes sobre un mismo punto (¿a alguien le suena esto a *Warhammer 40K?)* o extrañas listas de unidades. Extrañas porque a veces no coincide el valor en puntos dado con el que sale según las reglas, o porque dan "regalos" (oferta del mes, diez jinetes más un estandarte gratis), dando ventajas a ciertos ejércitos.

En mi opinión el nuevo *Warhammer* es un juego más que bueno y recomendable si te interesa el tema de las batallas fantásticas (entre otras cosas porque trae 104 figuras y un montaje de ambiente envidiable). La otra cara de la moneda, es que con él, la serie de *Warhammer* no ha ganado nada (y una nueva edición se supone que se hace para mejorar la anterior, así que...). Para los veteranos de la 3.ª vale más la pena pasar de muchas de las "mejoras" de la 4.ª edición y continuar con la vieja. El *Warhammer* ha sido simplificado y con eso ha salido perdiendo. ●

dossier



PINTAR Y COLECCIONAR FIGURAS DE PLOMO

DOSSIER

Ineludiblemente atractivas

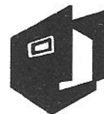
Muchos pueden ser los motivos que lleven a convencer a una persona para introducirse en el mundo del juego, pero en unas jornadas inevitablemente la mayoría de los "voyeurs" se encontrarán junto a las mesas de verde. Sean los despejados campos de batalla con falanges y elefantes, hordas orcas al asalto de una fortaleza, ciudades futuristas con espectaculares marines espaciales o las escaramuzas entre primos de Mazinger-Z, no hay duda que una partida donde haya figuras es espectacular y llamativa.

por Eduard García

Pero, aunque sirva de excepción, esta vez no nos vamos a centrar en los hilos que mueven a la marioneta, si no en el muñeco en sí. Muchos de vosotros, en la única encuesta con la que hasta el momento os hemos castigado (atentos que ya estamos preparando otra), manifestabais que el modelismo era una de vuestras aficiones. Pero, ¿es vuestro hobby un "modelismo normal"? Pongamos que sí, aunque el cuadro clínico de un coleccionista apasionado, que se desvive por atesorar y pintar verdaderos ejércitos de figuras (¿quién tiene sólo una?, ¡que levante el dedo, que no le veo!), que tiene amenazada de muerte a su madre y a la señora de la limpieza (¡ah! ¡deplorable raza de monstruos demoledores!) y que en cambio fin de semana tras fin de semana pone a sus retoños en manos de unos desalmados villanos que como te despistes las van a entrechocar (¡la pintura!), a duchar con cerveza (la guerra química es peor, pero...) o a utilizar para pinchar aceitunas ... en fin, podría dar argumento a una buena tesis de sociólogo o, si me apuras, de psiquiatra. Pero por otro lado sois (somos) así, por lo que cuantos más seamos, mejor. A ver si con este Dossier-34 conseguimos ampliar nuestra familia.

Los veteranos suscriptores recordaréis que el ya lejano dossier del LIDER 8 se dedicó a las figuras de plomo desde la perspectiva de los juegos de guerra que las utilizan; seleúcidas, húsares prusianos, yankees y rebeldes desfilaron en lo que se constituyó en un "especial" de nuestra sección *Plomo en las Mesas*. Esta vez dejaremos de lado los reglamentos (aquí, que la susodicha sección sigue dando guerra, literalmente), para centrarnos en las propias figuras y en el placer que nos representa tenerlas y pintarlas. Y en esto queremos también retomar el espíritu de *El Pincel de Marta*, la sección dedicada al pintado de figuras que, como hijo nonato, quedó en el dique seco cuando en sus dos únicas entregas (LIDER 23 y 24) sólo había tratado los prolegómenos del asunto, sin llegar prácticamente a mojar el pincel. Pues bien, ahora Salva retoma el testigo cedido por Ricardo. Para calmar a los escépticos y para garantizar que no nos vuelva a suceder lo mismo, en su artículo de este dossier ya se dan todos los consejos necesarios para lanzarse a pintar una figura; en sucesivas entregas vendrán los detalles y los trucos especiales para casos concretos. Y no sólo os quedéis en la lectura del articulo: lanzaros sin miedo a pintar vuestras figuras. Por experiencia os podemos garantizar que en cada nueva pieza veréis vuestro progreso y por descracia para nuestro orgullo os debemos confesar que conseguir resultados espectaculares es relativamente sencillo. Uno no descubre lo sosas que son las figuras metálicas hasta que un día juega con su personaje gris entre PJs y PNJs pintados; la vergüenza lleva a comprarse un pincel el mismo día. Nada más, con vosotros el apasionante mundo de las figuras de plomo. ◆





Colores de Guerra

No sería éste un dossier completo si no tuviera un artículo dedicado a ese hobby tan bonito consistente en dar color a una gris figura con tanta delicadeza que parece a punto de cobrar vida. Podríamos haber elaborado un artículo más o menos exhaustivo destinado a todos aquellos que conocen bien el tema, pero nos ha parecido más positivo desempolvar aquella vieja sección llamada "El Pincel de Marta" que firmaba Ricardo Batista y, con nuevo colaborador, abrir una serie estable con la que aprender este hermoso arte.

por Salvador Tintoré

El joven encaminó sus pasos hacia la tienda una vez más. Apoyó su rostro contra el cristal. Sus ojos repasaron ansiosamente todo el escaparate y suspiró de alivio cuando vio que la pequeña figura, aquella que tanto había deseado, aún estaba allí. Pero esta vez iba a ser diferente, no se contentaría con mirarla desde la calle: esta vez tenía el suficiente dinero para comprarla. Entró precipitadamente en la tienda y en unos segundos, que a él le parecieron años, cambió su billete por un pequeño paquete. Se lo metió en el bolsillo y salió tan rápidamente como había entrado. Mientras se dirigía hacia su casa jugueteaba con el paquete en la mano, imaginando las innumerables aventuras que atravesarían él y su nueva figurita. Cuando llegó a su habitación no pudo contener más la impaciencia y rompió el envoltorio. Ciertamente la figura era bonita, muy bonita. Pasó contemplándola extasiado horas enteras. Ahora sólo había un pequeño problema: si él no tenía ni idea, ¿cómo diablos iba a pintarla?

Bonita pregunta que todos nosotros nos habremos hecho alguna vez. Este artículo tiene dos ambiciosos objetivos: para todos aquellos que nunca han pintado una figura, servir de guía, más o menos útil, para que aprendáis a hacerlo rápidamente; y para los que ya lleváis algún tiempo pintando, proporcionar algunos consejos prácticos que contribuyan a embellecer (aún más) vuestras figuras.

Si con estas páginas consigo los dos objetivos marcados (o al menos uno de ellos) y que, a la vez, os sintáis plenamente satisfechos de vuestros logros, yo también estaré contento. Palabra de un viejo Pincel de Marta. Nota: Si tienes alguna duda a cerca del pintado de figuras no dudes en escribirme a la redacción de LIDER, intentaré resolverla a través de esta sección lo más rápidamente posible.

¿Qué necesito? Los materiales

Pinturas: De los tres tipos de pinturas disponibles en el mercado, óleo, enamel y acrílicas, hemos de descartar los dos primeros ya que los inconvenientes de su uso (secado lento, emplear disolvente...) superan ampliamente a sus ventajas. Para nuestras necesidades, indiscutiblemente, la pintura más adecuada es la acrílica, que nos ofrece mayores ventajas que las anteriores. Se diluye con agua pero una vez seca es impermeable, en algunas marcas (aunque no en todas) la pintura es compacta y si se nos cae el bote no se derrama, los pinceles y la ropa (que tiene cierta tendencia a mancharse) son fácilmente limpiables con agua...

Existe una gran variedad de marcas de pinturas acrílicas *(Citadel, Pelikan-Plaka, Aquatec, Rumbacher, Rubenscryl, Marabú, Miniature Paints,* etc) de diferente precio y fáciles de encontrar la mayoría de ellas en tiendas de bellas artes o lugares donde se vendan juegos o figuras. Cualquiera de estas marcas nos vale y es aplicable a todas las técnicas que se explicarán más adelante.

Para empezar, si no quieres gastar mucho dinero, bastan los siguientes colores (algunos se pueden obtener por la mezcla de otros, pero es más recomendable que los compres directamente): negro, blanco, oro, plata, carne, rojo, verde, marrón, azul y amarillo. A medida que le vayas cogiendo afición puedes ir ampliando su número. Es importante que cuides tus pinturas así que, cuando acabes de pintar cierra bien los botes, guárdalos boca abajo y agítalos (dejando luego que reposen un poco) antes de usarlos.

Tintas acrílicas (o acuarelas líquidas): Si bien de entrada no es necesario comprarlas, son casi imprescindibles para realizar algunas de las técnicas que explicaremos. Las puedes sustituir por pinturas acrílicas diluidas en agua, aunque no obtendrás idénticos resultados. Las marcas más conocidas son las tintas acrílicas *Citadel* (en los colores claros tienen un acabado muy brillante), las llamadas "Tintas Indias" y las acuarelas líquidas *Pelikan.*

Pinceles: Son un instrumento imprescindible a la hora de pintar y por eso es aconsejable que no escatimes gastos en ellos. Existen muchas marcas *(Citadel, Golden Sable, Chabes, Kolinsky, Juegos sin Fronteras...),* simplemente basta con que te asegures de que el pelo sea de calidad. El mejor es el de marta roja, aunque también el más caro.

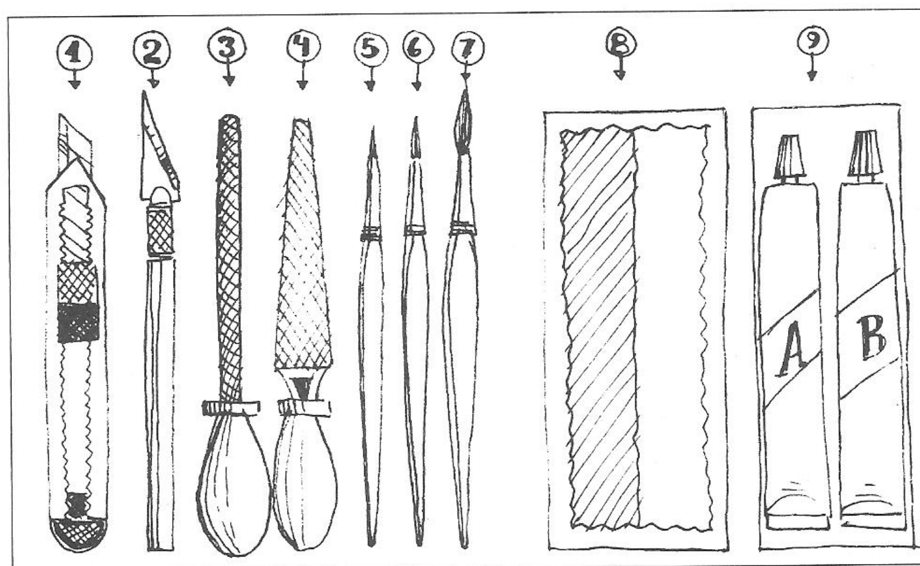
Los pinceles vienen numerados en una escala que comprende del 5/0 (el de punta más fina) al 10 (punta más gruesa). No es necesario que compres pinceles de todos los números, ni mucho menos, para empezar es suficiente con tener uno del 3/0 (para los pequeños detalles), un número 1 o 2 (para las superficies medias) y un 4 o 5 (para las grandes superficies). Un pincel 5/0 puede ser muy práctico para detalles minúsculos pero es algo difícil de usar (requiere de una gran seguridad en el pulso ya que la pintura se le seca muy rápidamente) por lo que es preferible que, para ello, te acostumbres al 3/0 o incluso al 1.

Para la técnica del "pincel seco" puedes, y debes, usar pinceles más baratos (bien el pincel plano de cerda corta o el de pelo sintético) o incluso pinceles viejos que ya no sirvan, ya que de lo contrario destrozarías los buenos en unos días.

Es muy importante que una vez hayas acabado de pintar laves el pincel con agua caliente, untes la punta con una capa de jabón de pastilla para que mantenga su forma y lo tapes con el tubo de plástico correspondiente (que suele venir incluido con el pincel), guardándolo en un bote con la punta del pincel hacia arriba o bien en una caja en posición horizontal. Todo esto contribuirá a alargar la vida de tus pinceles y, creeme, éstos te lo agradecerán.

Herramientas varias: En nuestro equipo deberemos contar también con un mango de cuchillas intercambiables (con una cuchilla recta y otra de punta) o, como mínimo, con un pequeño cutter. Nos serán muy útiles también pequeñas limas (las llamadas de "relojero" o de "aguja" son ideales) y un cepillo de cerdas metálicas para limpiarlas.

Masillas y Pegamentos: Necesarios tanto para pegar y retocar la figura como para realizar transformaciones en ella (tema que nos ocupará uno o varios artículos en próximos números de la revista). Existen dos tipos de masillas: las Body Putty, cuyo uso requiere de un disolvente (generalmente acetona) y las de tipo Epoxy que se pre-



1. Cutter
2. Mango de cuchillas
3 y 4. Limas
5. Pincel 3/0
6. Pincel n.º 1
7. Pincel n.º 4
8. Masilla epoxi bicomponente
9. Pegamento epoxi bicomponente
10. Pegamento de cianocrilato
11. Pincel plano de cerdas.

sentan con dos componentes (a mezclar) y solubles en agua. Las de tipo Epoxy son más fáciles de encontrar en ferreterías y tiendas de modelismo, existiendo varias marcas *(Epoxy Nural, Milliput)*. Un artículo firmado por Dick Batista sobre este tema apareció en el LIDER 23, y a él me remito.

En cuanto a los pegamentos es aconsejable que tengas a mano uno de cianocrilato de secado rápido *(Superglue, Loctite, Araldit...)* para pegar piezas pequeñas y, además, un pegamento epoxídico bicomponente, es decir con dos componentes que han de ser mezclados *(Araldit, Nural...)*, para pegar las piezas grandes que necesitan de un pegamento resistente, aunque el secado de éste es mucho más lento. Para las figuras de plástico es más recomendable usar un adhesivo de poliestireno *(Tamiya, Briteik, Humbrol)*.

Paleta mezcladora: Para mezclar pinturas y tintas necesitarás de una paleta (en cualquier tienda de bellas artes la puedes encontrar) aunque también la puedes sustituir por un plato de vidrio o porcelana (mejor viejo) que es fácilmente lavable.

Soportes: Ya que no puedes tocar la figura mientras estás pintando, la puedes sujetar con una pinza de tender la ropa montada al revés si la figura tiene una pestaña para insertar en la base (tipo *Citadel o Marauder*). Para aquéllas en que la base es parte de la figura, pega esta base a un pequeño taco de madera, o un tapón de corcho, usando para ello un poco de pegamento *Epoxy* o *Blutack* (no plastelina). Una vez acabada de pintar, sólo tendrás que separar la figura del soporte con una cuchilla, según muestra el dibujo.

Para las figuras grandes, lógicamente, no podrás usar ningún soporte. Déjalas en la mesa y simplemente sujétalas por la base usando la mano libre.

¿Dónde pinto? Lugar y luz

El lugar: Donde vayas a pintar tiene también su importancia. Procura escoger una mesa donde tengas suficiente espacio para mover libremente tus manos. Si no quieres manchar la mesa cúbrela con papel de periódico o de embalar.

Deberás tener a mano los pinceles y dos botes de agua, uno para limpiar la pintura normal y otro para la metálica, ya que la purpurina de esta última se te puede mezclar con los otros colores si los limpias en el mismo agua. Mientras pintas habrás de usar ininterrumpidamente los botes de agua (siempre que vayas a cambiar de color o cuando notes que la pintura está secándose en el pincel) por ello después de cada sesión limpia los botes y cámbiales el agua.

Todos los colores que quieras usar para pintar la figura en cuestión deben estar cerca, y las otras pinturas a la vista, por si quieres cambiar de opinión en el último momento. Puedes tenerlos en una caja o una estantería.

La luz: Si es natural mejor (pinta frente a una ventana). Si no puedes disponer de luz natural procura usar dos focos de artificial, situando cada uno de ellos en lugares de la mesa opuestos, para que iluminen claramente la figura, y para que no te moleste tu propia sombra engañándote en los colores que ves.

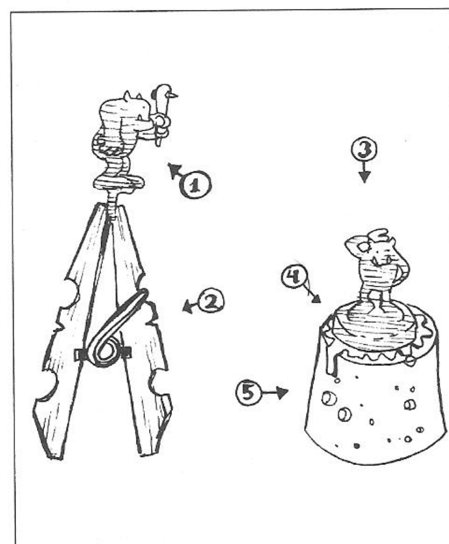
¿Qué colores voy a usar? Pensando en la figura

Antes de empezar a pintar has de estar seguro de los colores que quieres emplear para decorar cada una de las partes de la figura. Escoger los colores sobre la marcha puede producir desagradables problemas de constraste al terminar. Para elegirlos te puede ayudar el imaginarte la historia de la figura que vas a pintar o puedes consultar libros de ilustraciones, de heráldica, cómics, revistas con fotos en color de figuras como esa, catálogos de marca, o incluso libros de ciencias naturales cuando vayas a pintar monstruos que guarden cierto parecido con animales existentes. Así, por ejemplo, para elegir los colores de un dragón puedes usar la foto de una lagartija, o para los de un grifo la de un águila.

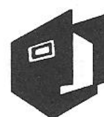
¿Cómo empiezo? Preparando la figura

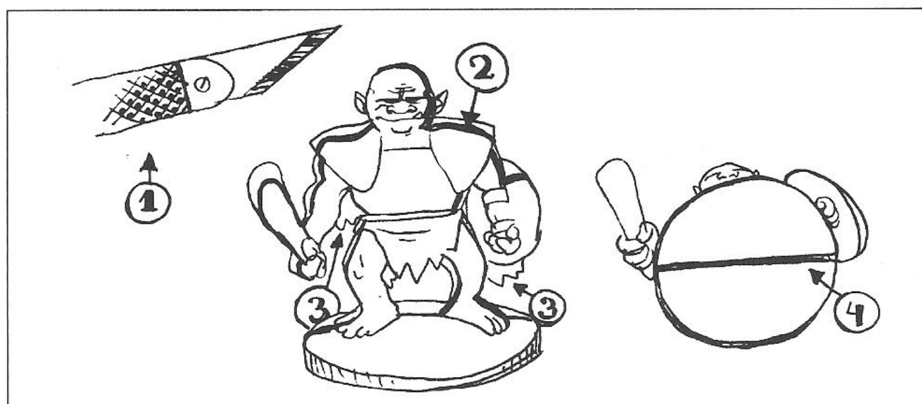
Antes de empezar a pintar hay un par de cosas que debes hacer, muy simples pero muy importantes para que la figura tenga un buen acabado. Nota: en este artículo parto de la idea de que estás trabajando con figuras de una sola pieza, en cuanto a figuras de varias piezas que necesitan de una preparación más larga, hablaremos en próximos número de la revista.

Limpieza de la figura: Con el mango de cuchillas (y la cuchilla correspondiente), o bien con el cutter, quita todas las rebabas que encuentres, procurando no confundir las rebabas con pequeños detalles de la figura. Estudiando la figura encontrarás una



1. Figura con base de pestaña
2. Pinza invertida
3. Figura con base plana
4. Pegamento o blutack
5. Tapón de corcho (o taco de madera).





1. Cutter o mango de cuchillas
2. Línea de molde
3. Rebabas
4. Línea de molde cruzando la base por debajo

línea que cruza su perfil, esta línea se produce porque al hacer la figura se ha usado un molde de dos piezas. Es llamada técnicamente "línea de molde", y así la llamaremos a partir de ahora. La manera más fácil de localizar la línea de molde es dar la vuelta a la figura y ver si cruza la base por la parte de abajo. Una vez localizada sólo tendrás que ir siguiéndola alrededor de toda la figura. Obviamente esta línea ha de ser eliminada también con la cuchilla. Procura siempre cortar en dirección contraria a donde tengas tus dedos o te puedes convertir en la primera víctima de tu figura.

Para las imperfecciones que no hayas podido eliminar con la cuchilla usa las limas y una vez hayas acabado de emplearlas, límpialas con el cepillo de cerda metálica, quitando los restos de metal que hayan podido quedar en ellas.

Las figuras de plástico, una vez eliminadas las rebabas y la línea de molde, habrán de ser lavadas con agua y jabón, frotando con un cepillo de dientes (el viejo mejor) y dejándolas secar después.

Hay algunas figuras de gran calidad en las que no encontrarás rebabas ni línea de molde, pero como de éstas hay pocas más vale que te asegures siempre antes de dar el siguiente paso.

La capa de imprimación: Tienes que pintar ahora *toda* la figura con una capa de pintura (llamada capa de imprimación) que sea especialmente resistente. Esta capa sirve para que la pintura que le des luego se "agarre" mejor y seque más rápidamente. Hay dos formas posibles de dar la capa de imprimación:

- A pincel, con un bote de pintura especial para imprimir figuras *(Ral Partha, Citadel,* etc) que casi todas las marcas poseen.
- Con espray, bien sea especial para imprimir figuras, las mismas marcas de antes, *Ral Partha, Citadel,* o incluso los esprays normales que puedas encontrar en una ferretería o una droguería (sí, los mismos que se utilizan para hacer graffitis).

El espray te puede servir para dar la capa de imprimación a varias figuras a la vez (por ejemplo cuando pintas un ejército). Cuando uses esprays procura hacerlo en una habitación ventilada, cubriendo el suelo con papeles y situando detrás de las figuras una caja de cartón abierta para impedir que el chorro de pintura se expanda mucho.

Da una pasada de espray una vez por delante y otra por detrás de la figura, mantén siempre el bote a unos 20 o 30 centímetros de la figura (para evitar que la pintura chorree y tape los detalles) y acuérdate de agitar el espray bien antes de usarlo. Una vez acabado de usar pon el espray bocaabajo y aprieta la boquilla hasta que ésta quede limpia y sólo salga gas. Las partes de la figura que no puedas imprimar con espray retócalas con pincel y pintura del mismo color. Procura no usar en exceso el espray con la misma figura.

Tanto en espray como en pintura los mejores colores para dar la capa de imprimación son: el blanco, para que los colores parezcan más brillantes, el gris claro, oscurecerá algo la pintura dándole un tono más real, y el negro que, es aconsejable para cuando pintas figuras con armaduras o partes metálicas, puede ser problemático ya que algunos colores acrílicos dejan transparentar el negro por lo que tendrás que dar muchas pasadas para que el color quede uniforme y puedes dejar la figura excesivamente cargada de pintura.

¿Cómo pinto una figura? Técnicas para pintar

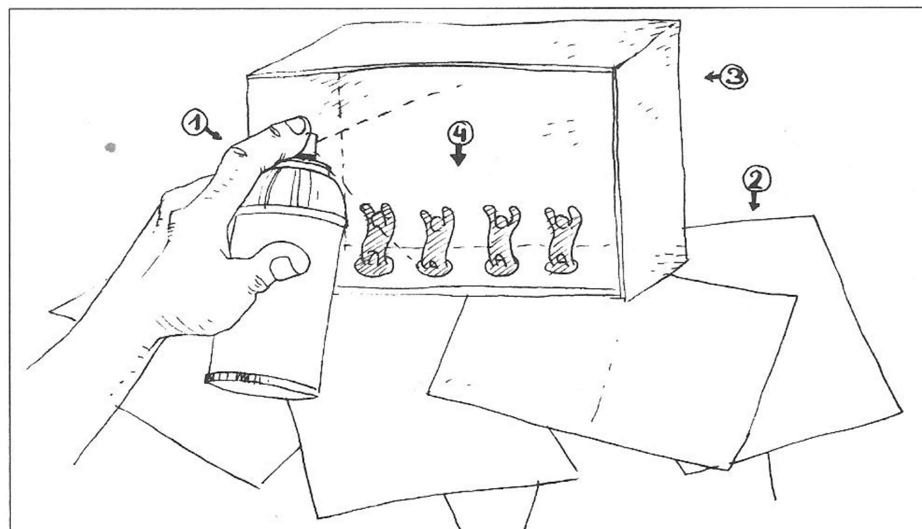
Existen multitud de técnicas diferentes para pintar una figura. Para que las comprendas mejor las he dividido en dos bloques: el de técnicas básicas, de aprendizaje fácil, y el de técnicas avanzadas, algo más difíciles y que requieren más experiencia y un dominio previo de las técnicas básicas.

Si alguna de ellas no te queda bien a la primera no te desanimes pues la práctica hace mucho en este hobby. Siempre puedes despintar la figura y volver a empezar o bien guardarla tal como está para recordar, cuando domines más, que un fallo lo tiene cualquiera.

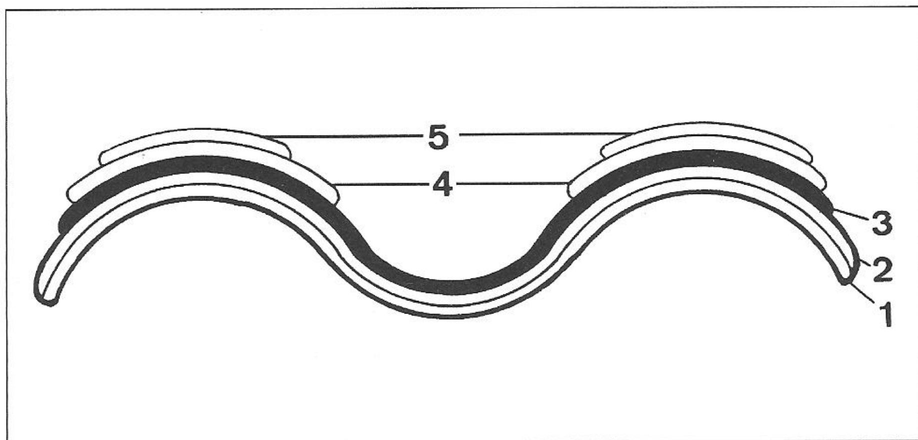
Las técnicas explicadas aquí no son las únicas que existen aunque sí las más usadas para pintar (en próximos números procuraremos explicar nuevas técnicas).

Muchas de ellas no son excluyentes, sino complementarias, es decir puedes combinar dos o más de estas técnicas para obtener mejores resultados (así puedes realizar un sombreado lavado - pincel seco - luces - difuminado). Te animo también a que realices todos los experimentos que se te ocurran para crear nuevas técnicas, aunque para ello es recomendable que domines previamente las que aquí te explicamos.

Por último he de decir que ninguna de



1. Spray (a 20/20 cms.)
2. Papeles de periódico
3. Caja de cartón abierta
4. Figuritas



1. Capa de imprimación
2. Color base
3. Lavado (para sombras)
4. Pincel seco para devolver color base (sólo en salientes)
5. Luces (color base más blanco)

estas técnicas es mejor o peor que las otras (aunque sí más o menos fáciles) al igual que en los colores usar una técnica u otra es cuestión de gustos. Aunque para conocer éstos necesitarás algún tiempo.

Técnicas básicas

Color de base: No es una técnica propiamente dicha sino lo que tendrás que hacer siempre que pintes una figura. Simplemente es aplicar con el pincel el color deseado en la figura (es decir, ¿quieres una capa roja? pues la pintas de rojo). Puede parecer una tontería a primera vista pero es el paso previo para realizar cualquier técnica.

Para dar el color de base moja solamente la punta del pincel y nunca lo hundas hasta el hierro, pues la pintura que se acumula allí es muy difícil de quitar. Habrás de distribuir el color uniformemente, pintando siempre en la misma dirección y siguiendo las líneas de la figura (continuando con el ejemplo de la capa roja; siguiendo los pliegues de ésta y siempre de arriba a abajo o viceversa, pero nunca de izquierda a derecha).

Luces y sombras: Si miras cualquier objeto (por ejemplo tu propia ropa) te podrás dar cuenta de que existen zonas donde el color se ve normal (como en un color de base), en otras zonas se ve más oscuro (zonas de sombras), y en otras más claro (zonas de luces).

Cuando pintemos una figura trataremos de reproducir este efecto de luces y sombras. Para ello contamos con dos técnicas básicas: el lavado para las sombras, y el pincel seco para las luces. Pasamos a explicarlas por separado y luego su aplicación en el ejemplo práctico.

El lavado: Para éste utilizaremos tinta acrílica o bien pintura muy diluida en agua, el color de esta tinta o pintura deberá ser más oscuro que el base.

Con la tinta (o pintura) en el pincel, daremos una rápida pasada por la zona deseada, observaremos entonces que el color oscuro se acumula en las zonas más profundas y prácticamente desaparece en las más salientes.

Habrás de esperar a que la pintura (o tinta) esté lo suficientemente seca antes de dar el siguiente paso. Se pueden dar varios lavados hasta conseguir el efecto deseado.

Pincel seco: Para esta técnica es aconsejable usar el pincel plano de cerdas, el de pelo sintético o un pincel viejo. Pues si usamos un pincel nuevo para esta técnica lo estropearemos enseguida.

Mojamos el pincel en el color que queramos emplear (el color base de nuevo si hemos hecho un lavado antes, y luego el color base mezclado con más o menos blanco para dar las luces).

Con el pincel empapado en pintura lo pasamos repetidamente por un trapo o papel hasta que el pincel esté seco y parezca que casi no queda pintura en él. Entonces vamos haciendo ligeras pasadas con el pincel en la figura y con ellos sólo pintaremos las zonas más salientes. El color lo iremos aclarando con blanco y aplicándolo sucesivamente en las zonas de mayor luz.

En el ejemplo de la capa roja: sobre el color base hacemos un lavado con una tinta marrón o roja más oscura (o bien con pintura diluida de estos colores). Esperamos a que se seque bien. Damos un ligero pincel seco para devolver a la mayoría de zonas (excepto las de sombra) el color base original, empleando para ello el mismo rojo. Para las zonas de luces mezclaremos rojo con blanco (o amarillo) y daremos un nuevo pincel seco. Iremos repitiendo el pincel seco (cada vez con más blanco o amarillo en la mezcla) hasta pintar las zonas de máxima luz.

El pincel seco es una técnica muy rápida con la que se obtienen buenos resultados pero conviene no abusar de ella en una misma zona pues puedes exagerar mucho el contraste entre luces y sombras.

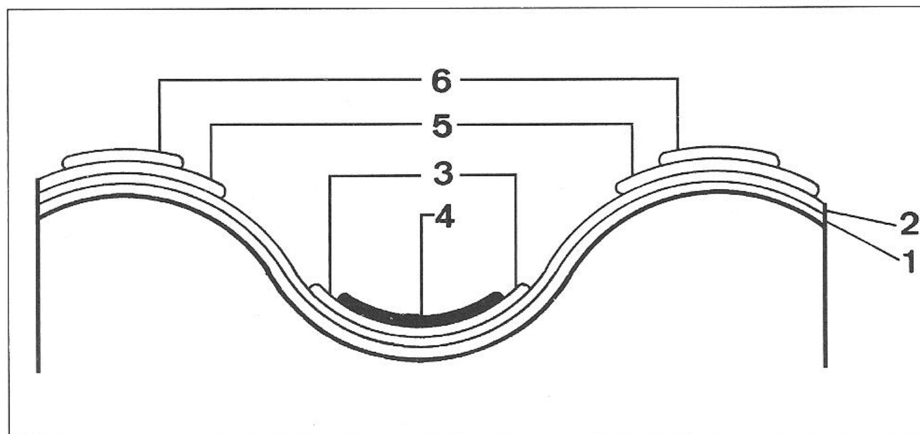
Técnicas avanzadas

Transparencias: Puede ser una técnica alternativa o complementaria al pincel seco, se usa también para crear el efecto de luces y sombras.

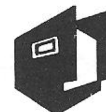
Se disuelve la pintura o tinta hasta que prácticamente deje transparentar el color base. Si lo usamos para dar la sombra el color base deberá ser más oscuro, si lo usamos para luces más claro.

Con el pincel mojado (pero no empapado) en la pintura o tinta diluida iremos pintando sucesivas capas, primero más oscuras en las zonas de sombras y cada vez más claras al irnos aproximando a la zona de luces. Cuantas más capas de transparencia demos, más difuminado quedará el color.

Aunque no lo parezca es una técnica bastante complicada y requiere de mucha pa-



1. Capa de imprimación
2. Color base
3. Zona de sombra intermedia (oscureciéndose a medida que llegamos a 4)
4. Zona de sombra máxima
5. Zona de luz intermedia (aclarándose a medida que llegamos a 6)
6. Zona de luz máxima



COLOR A OBTENER	COLOR BASE	SOMBRAS (para el lavado)	LUCES
• Rojo	• Rojo	• Rojo y Marrón	• Rojo y Blanco o Rojo y Amarillo
• Naranja	• Naranja	• Rojo o Marrón	• Naranja y Amarillo
• Amarillo	• Amarillo	• Amarillo y un poco de Marrón	• Amarillo y Blanco
• Blanco	• Blanco	• Blanco y Gris o Blanco y Carne	• Blanco
• Gris	• Gris	• Gris más oscuro o Negro	• Gris más Claro o Blanco
• Negro	• Negro		• Gris
• Púrpura	• Púrpura	• Púrpura y Marrón o Púrpura y Negro	• Púrpura y Blanco
• Verde	• Verde	• Verde y Marrón	• Verde y Amarillo o Verde y Blanco
• Carne	• Carne (Blanco con Rojo/Blanco con Marrón)	• Marrón Claro	• Carne o Blanco con Rojo o Blanco con Marrón
• Azul Marino	• Azul Marino	• Azul y Negro	• Azul Marino y Blanco
• Azul Claro	• Azul Celeste	• Azul Marino	• Azul Celeste y Blanco
• Marrón	• Marrón	• Marrón más oscuro o Marrón y Negro	• Marrón y Naranja o Marrón y Blanco
• Oro	• Oro	• Marrón y Naranja	• Oro
• Plata	• Plata	• Negro y un poco de Azul	• Plata o Plata con Blanco

ciencia pero los efectos que se consiguen con ella no se consiguen con ninguna otra.

En el ejemplo de la capa roja: Diluimos pintura marrón y pintamos la zona de sombras (sólo la zona de sombras, no lo confundas con un lavado) a medida que nos vayamos acercando a la zona de luces iremos disminuyendo la cantidad de marrón y aumentando la de rojo, ya en la zona de luces iremos añadiendo cada vez más blanco (o amarillo) al rojo hasta llegar a la zona de máxima luz.

Difuminado: Es una técnica complementaria a las anteriores. Habiendo pintado las zonas de luces y sombras (bien con un pincel seco o con una transparencia), coges un poco de pintura (o tinta) del mismo color que el de base, lo diluyes en agua hasta que quede casi transparente y luego pintas la zona en cuestión. Con ello conseguirás que las diferencias entre luces y sombras queden más atenuadas por esta fina capa.

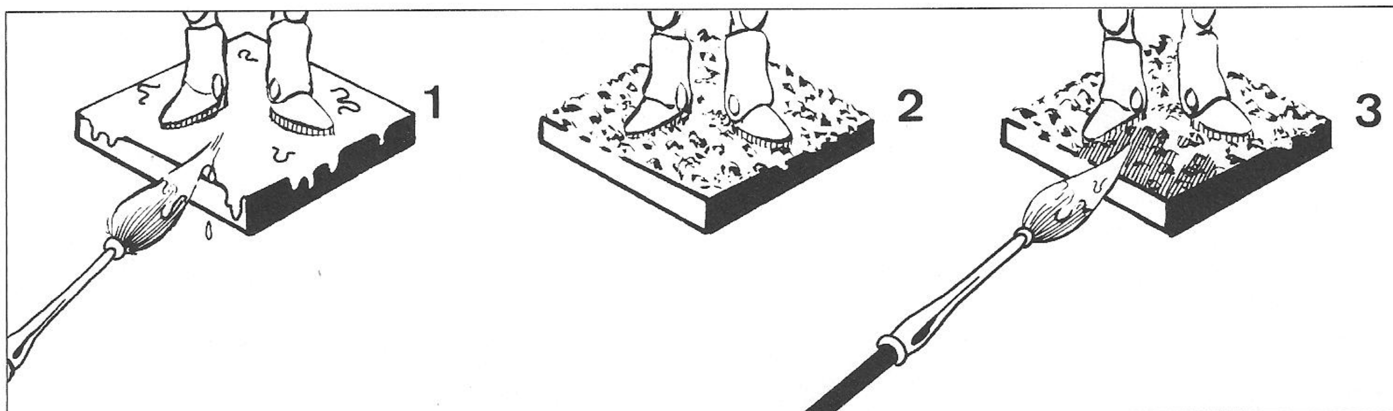
Contorneado: Sirve para resaltar zonas concretas y de diferentes texturas (por ejemplo donde acaba el pelo y empieza la cara). Para ello utilizaremos un pincel fino (3/0) y lo mojaremos en tinta o pintura negra o marrón diluida, con la punta del pincel repasaremos las líneas donde se produce el cambio de color o de textura.

Esta técnica se usa para resaltar pequeños detalles (como clavos o anillos) o para delimitar zonas (por ejemplo una manga en la línea donde acaba la tela y empieza la mano).

Conociendo y dominando estas técnicas (que no es poco) ya sabes lo suficiente para pintar una figura.

Mezclas de colores

A la hora de mezclar colores para conseguir los efectos de luces y sombras, has de tener en cuenta que no todos ellos pueden



1. *Cubrir la base con cola blanca* 2. *Sumergir en serrín o arena* 3. *Pintar césped o tierra*

oscurecerse con negro o aclararse con blanco. Para ello te servirá de gran ayuda el esquema de la página anterior.

Una vez pintada la figura aún quedan algunos detalles a ultimar:

La base: También habrá de ser pintada. Aunque pintarla de un solo color puede darle un acabado un tanto triste. He aquí un par de ideas para embellecer un poco más la figura:

Césped o Tierra: Cubre la base de cola blanca de carpintero un poco disuelta en agua (y aplicándola con un pincel viejo), sumerge la base en una caja que contenga serrín o arena. Una vez seco el serrín o arena píntalo como si se tratara de una figura, de verde (para césped) o de marrón (para tierra) en el color base. Dale sombras (con un lavado) y un pincel seco de un tono más claro para las luces.

Durante todo el proceso procura no pintar los pies de la figura.

Piedra: Pinta la base de negro y dibuja encima (con un color gris) una trama de piedras. Da a las piedras un pincel seco de un gris más claro (o incluso blanco) y finalmente contornealas con negro, dibujándole si quieres grietas.

Barnizar la figura: Una vez pintada la figura (y su base) habrás de barnizarla para evitar que la pintura se caiga (sobre todo si la vas a usar en partidas).

Hay varios barnices disponibles en el mercado presentados de dos maneras:

- En espray (aplícalo como si se tratara de una capa de imprimación).
- En bote, que se habrá de aplicar con pincel.

Caben tres tonalidades de barniz: mate, brillante y satinado (un tono intermedio entre los dos primeros).

Es aconsejable usar el satinado, pues el mate puede oscurecer un poco los colores (aunque depende de la marca que uses) mientras que el brillante puede resaltarlos excesivamente.

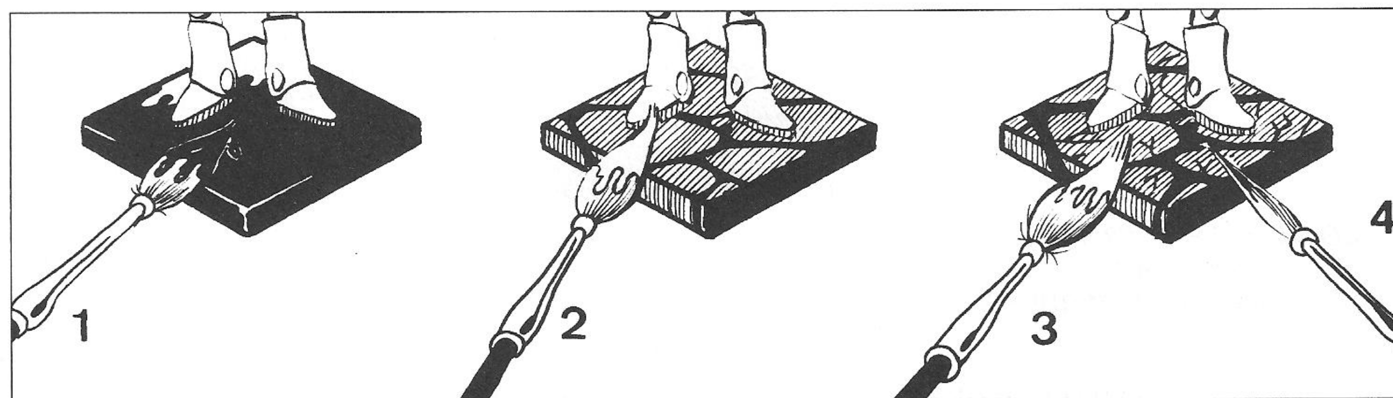
Usaremos el barniz brillante solamente para algunas cosas, como destacar el brillo de una armadura o espada, o dar mayor vida a los ojos de una figura.

Hay dos tipos de barnices cada uno con los tres tonos correspondientes: los de tipo Enamel *(Humbrol),* y los de tipo acrílico *(Citadel, Ral Partha, Miniature Paints),* y algunas de estas marcas los comercializan tanto en espray como en bote.

Una vez más habremos de descartar los de tipo Enamel (ya que llevan un disolvente que se come la purpurina de los colores metálicos, además de los problemas que nos comporta limpiar el pincel, que no traen los de tipo acrílico).

Nota: Las marcas nombradas en este artículo no han sido mencionadas con ningún fin lucrátivo o publicitario, sino como garantía de su buena calidad.

Por último, no puedo acabar este artículo sin expresar mi agradecimiento a las siguientes personas: a Paco Pepe (por guiar mis primeros pasos y ser el responsable de mi afición por las figuras), Dick Batista (mi predecesor en esta sección que me ha puesto un listón muy alto a superar y cuyos artículo me sirvieron de gran ayuda), Francesc Ricart (mecánico y filósofo, algún día acabaré de pintar los Harlequins, te lo prometo), al equipo de LIDER por darme la oportunidad de escribir este artículo y especialmente al Capitán Damm por aguantar pacientemente mi dictado, todo el equipo de JSF, especialmente a Carlos (nos vemos en el próximo concurso) y, por último pero no menos importante, a todos aquellos que ahora empezáis esperando que estas páginas os hayan servido de algo. ●



1. *Pintar la base de negro*
2. *Pintar una trama de piedras en gris*
3. *Sobre el gris dar un ligero pincel seco de blanco*
4. *Contornear las "piedras" con negro y pintar luego albuna grieta.*

Figuras de plomo y rol

Las miniaturas de plomo de fantasía, por su originalidad y detalle, deberían enganchar tanto a los jugadores de rol como a los coleccionistas clásicos. Y es que para todos los que de más jovencillos nos dejamos las pestañas pintándoles la hebilla del cinturón a decenas de Granaderos de la Guardia de Tio Napo y demás ralea a escala HO, o incluso para los que todavía se dedican a ello con fervor, resulta absolutamente relajante el poder dedicar una tarde a pintar sólo una figura y sin límite a tu creatividad. Además, para nuestro deleite, la oferta y calidad van en aumento; una vez más, el único que lo lamentará es nuestro bolsillo.

por Eduard García

Hace tiempo, mis primeras figuras fantásticas lucían exóticas entre los ejércitos "convencionales", en un lugar preferente de mi vitrina; hoy en día los celosos oficiales me amenazan desde su oscuro exilio en el interior de una caja. Pero lo peor no es sólo que no haya quedado sitio para ellos, sino que sobre la mesa de trabajo se acumulan más de dos terceras partes de mi colección de figuras, esperando su turno para cobrar color. Para los adictos, esta vorágine de figuras de plomo de fantasía que se acumulan ante nuestra mirada, en tiendas o catálogos, puede acabar echándonos de casa.

Figuras para los juegos de rol

Muchos de los juegos de rol hasta ahora publicados, dedican algún párrafo de su primer capítulo a comentar que, aunque no sea obligatorio, suele ser conveniente usar figuras que representen a los personajes para escenificar determinados momentos de la aventura. Nuestro amigo Francis también se sumó al consejo en su arenga del LIDER 28. Esto ha generado un negocio paralelo a los propios juegos de rol, que ha deleitado tanto a los propios jugadores como a los coleccionistas de miniaturas. Como ha ocurrido con los propios juegos, las primeras figuras vinieron de los Estados Unidos, pero rápidamente se empezó a fundir también en Gran Bretaña y más recientemente en Francia; hoy por hoy podemos afirmar que, al menos en cuanto a calidad de las piezas, los escultores y fundidores europeos les están ganando la partida a sus colegas americanos.

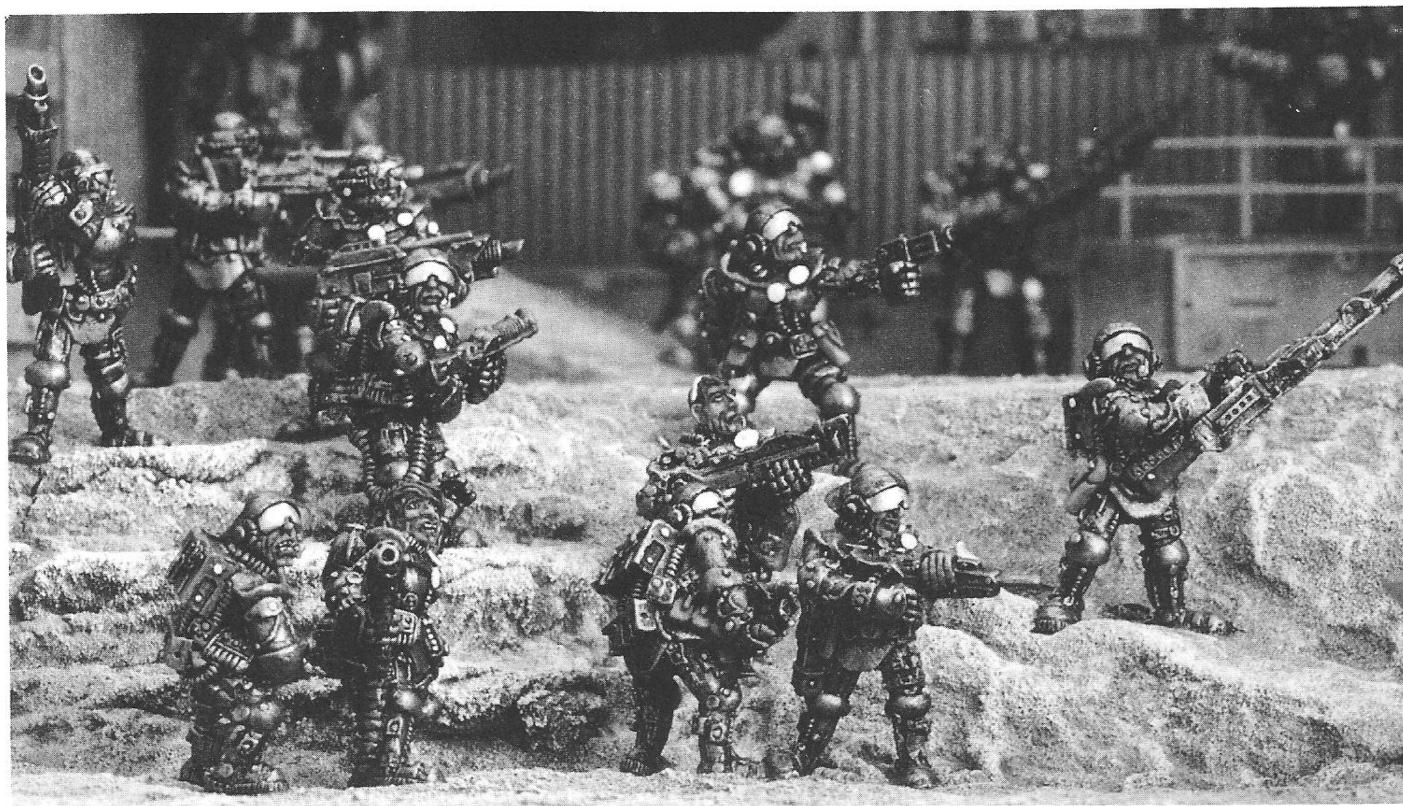
Actualmente es habitual que el lanzamiento de un juego se apoye con la presentación de su correspondiente colección de figuras, por lo que se podrán encontrar en el mercado personajes y monstruos para cualquier época y ambientación. En muchos casos estas "figuras oficiales" no serán más que modelos más o menos standard acordes con la época, que bien podrán ser empleados en cualquier otro juego de ambientación similar. En otros casos, por contra, se aprovechará para representar los elementos más característicos del bestiario en cuestión, por lo que realmente serán una ayuda para el DJ a la hora de representar la escena que está describiendo a los jugadores.

Ahora bien, ya que empezamos diciendo que muchos juegos tendrán sus figuras oficiales, bueno es dejar claro también que es bastante habitual que la concesión de licencias para figuras oficiales baile con el tiempo de una marca a otra. Así, podremos encontrar figuras oficiales para *AD&D* hechas por la propia *TSR*, por la británica *Citadel* o por la americana *Ral Partha*, figuras para *La Llamada de Cthulhu* de *Ral Partha*, *Grenadier* o más recientemente la canadiense *RAFM* (sin contar con las otras marcas que decidan presentar figuras "años 20" no-oficiales, como por ejemplo *Metal Magic*), o para *El Señor de los Anillos* con figuras de *Citadel* (serie de blisters y una de sus primeras cajas con toda la Compañía del Anillo), *Grenadier* (colección de cajas a olvidar) o la más reciente serie *Mithril* de los irlandeses *Prince August*.

Pero el dinamismo del sector no sólo lo muestra el baile de concesiones, si no también el de escultores. En este caso valdría poner el triste ejemplo de fuga de talentos de *Citadel/Games Workshop*: Nick Lund o más recientemente Mark Copplestone y Bob Naismith trabajan para la rama británica de *Grenadier*; Gary Chalk se lo monta de independiente para *Folio Works/Fantasy Warlord* ... ¡y aún así siguen en cabeza del mercado británico, exportando y conservando su personal "marca de la casa"!

¿Para qué este prolegómeno? Pues más que nada para sentar una de las bases que debe tener claro todo aficionado que quiera sumergirse con pasión en el mercado del plomo: a priori, ni se puede hablar con rotundidad de marcas (debe concretarse en períodos y/o colecciones), ni se puede confiar en ellas ciegamente, por mucho que hayas visto algunas excelentes referencias. Primer corolario: mucho ojo con las compras por correspondencia. Si queréis una anécdota ilustrativa, preguntadle (a pru-





dente distancia) a Martin Smith, propietario de *Juegos Sin Fronteras*, dónde guarda las figuras de *Asgard* que importó fiándose de las revistas especializadas pero sin haber visto los modelos; las tiene escondidas para no verlas, y eso a pesar de que la veterana marca norteamericana fundió una primera docena de piezas realmente fantásticas, pero del resto no vale la pena ni hablar.

Gigantes y cabezudos

Una de las convenciones que en teoría respetan todas las marcas es la escala. En principio, se habla de figuras de 25 mm. Pero esto es muy "en principio", ya que de hecho pocas son las firmas que siguen ofreciendo figuras de este tamaño. Como sucede con la población de una sociedad industrial, con el desarrollo y buen estado de salud de la afición, las figuras han tenido tendencia a ir creciendo y hoy en día lo más habitual es encontrar figuras humanas que rondan los 30 mm, aunque si el individuo representado es primo hermano de Schwartzenegger, seguro que le van a regalar algún milímetro de más. Una de las anécdotas más divertidas al respecto la está dando *Grenadier*: el grueso de figuras de su nueva serie titulada *Nightmares* está constituido ni más ni menos que por sus viejas figuras oficiales para *La Llamada de Cthulhu*, a las que, para estar al día, ¡les han alargado las piernas!.

Si antes hemos dicho que no se podía ser demasiado categórico en cuanto a las marcas, lo que si es cierto es que puede dividirse la oferta en dos líneas de estilo claramente marcadas: una que ofrece figuras estilizadas y más realistas, a la que llamaremos "línea seria" y que hoy tendría su máximo representante en *Prince August*; la otra, tendente a la caricatura, amante de detalles morbosos y rasgos exagerados, cuyo abanderado indiscutible es *Citadel*. Algún lector amante de la historieta pensará en el paralelismo con lo que se dio por llamar "línea clara" y "línea chunga" del cómic nacional; bingo, las figuras de *Mithril* serían *El Cairo* y las de *Marauder* el *Makoki*. Aunque siempre habrá "suporters" a ultranza de ambas tendencias, personalmente me enorgullezco de contar en mi colección (de figuras y de cómics) con imprescindibles referencias de ambos bandos.

La gallina y el huevo

Como muchas otras, la relación del binomio "juegos-figuras" es cíclica y si al principio fueron los juegos los que llevaron a esculpir figuras, ahora casi todos los fundidores están sacando sus propios reglamentos para así vender más. La gran mayoría de ellos serán, por lógica comercial, juegos de guerra de combates de masas (masas implica muchas figuras, o sea ventas). Alguno, como *Warhammer*, pasará también a ser juego de rol. En fin que de esto, a parte del castigo que representa para nuestra economía, también salimos beneficiados ya que la mayoría de estas figuras podrán ser utilizadas para juegos de rol de ambientación similar a las batallas tratadas.

Y ya que ha vuelto el tema de la economía, me permito unas líneas contra la repugnante tiranía del blister. Es muy triste que varias marcas te obliguen a comprar figuras en grupos de cuatro o cinco, ya que inevitablemente acabas con piezas repetidas y se exige al aficionado una mayor inversión. Por suerte cada vez son más las firmas que ofrecen figuras en blisters individuales, pero aun así sería interesante hacer una llamada a nuestras tiendas especializadas para que pensaran más en nosotros (que es pensar en ellos) y siguieran el ejemplo de la mayoría de las tiendas de nuestro país vecino, donde abren los blisters y permiten comprar las figuras individualmente.

Cerramos el artículo con otra súplica a quien quiera coger el testigo de la no demasiado exitosa experiencia de *Samarkanda*: ¿no creéis que ya va siendo hora de que alguien se decida a fundir figuras de fantasía de producción nacional?. Nosotros si. Ánimo, valientes.

Figuras de Fantasía, el "Who is Who"

Hay muchas maneras de encarar una clasificación sobre el mundo de las miniaturas de plomo "no-militares". De entrada restringimos el campo a las figuras utilizables en una partida de rol. Y en cuanto a cómo clasificarlas, optamos por hablar de quien más se lo merece: los fundidores. Otra clase de héroes menores son los importadores que nos han acercado esta afición a nuestras casas (*Juegos Sin Fronteras, Joc Internacional, Alfil/Juegos de Mesa y Figuras* y algún "agente libre" como nuestro infatigable bibliotecario); a ellos desde aquí un entrañable agradecimiento por su labor, que seguro fue dura, sobre todo al principio. Antes de empezar, dejar claro una cosa: seguro que nos vamos a olvidar nombres, sobre todo del otro lado del Atlántico; las que citamos a continuación son las marcas que ya encontramos por estos pagos o pequeñas joyas fruto de nuestro turismo lúdico. Sin más, adelante con ellos.

Alternative armies: Antiguos escultores de *Citadel*, empezaron con interesantes figuras tipo space marines (Free Companies), con una serie de guerreros celtas y con su aportación al mundo de la fantasía medieval: los Fomorians, una especie de cruce entre Goblin y Gremlin. Aumentan sus referencias a gran velocidad. Figuras con cantidad de pequeños detalles, incluso en las bases.

Armaggedon: Marca francesa ya desaparecida, pero que ha dejado unas buenas referencias relativamente fáciles de encontrar en su país de origen. A destacar las series de altos elfos (de sofisticados escudos y armaduras) y de tropas y aventureros espaciales. Su escultor modela actualmente para *EM Diffusion*.

ATF: Marca que de momento todavía no cuenta con muchas referencias. Entre las que hemos visto destacar la serie La Forja de los Enanos o el cañón de los orcos piratas. Figuras muy en la onda *Citadel*, aunque de menor calidad. Sobre ellos recae el encargo de realizar las figuras oficiales de los juegos de la marca francesa *Siroz* sobre ángeles y demonios (*In Nomine Satanis/Magna Veritas*), que por tratarse de figuras contemporáneas bien podrán interesar a más de un desesperado DJ de *007 o Mutantes en la Sombra*.

Citadel/Marauder: Son referencia obligada, líderes indiscutibles entre los fabricantes que optan por una estética caricaturesca y cercana al "gore". División de figuras de la firma británica *Games Workshop*, exportan a todo el mundo aunque funden sólo en Inglaterra y Francia. La base de sus referencias se ancla en los juegos estrella de la compañía: *Warhammer Battle y Warhammer 40.000*; funden también equipos enteros y "star players" para su *Blood Bowl*. Estas figuras ya pueden satisfacer de por sí a muchos jugadores de rol ajenos a dichos juegos de combate de masas, pero por si fuera poco les acompañan montones de colecciones de blisters dedicados a toda la flora y fauna de cualquier universo fantástico "standard", amén de un surtido de cajas con piezas básicamente dedicadas al coleccionista (a destacar el mejor Balrog jamás fundido y la catapulta lanza-goblins manejada por enanos). Esta abrumadora cantidad de referencias compensa el que no posean los derechos para hacer figuras oficiales para ningún juego de la competencia (la excepción, unas pocas referencias para *Stormbringer* que datan de la época en que *Chaosium* cedió los derechos del juego a *Games Workshop*). Y algo que nadie puede negar: los de *Citadel* son los mejores enanos que existen; lejos de tratarse de una reducción de escala con barba, son un acertadísimo híbrido entre la fisiología estética de Blancanieves y el espíritu de los relatos de Tolkien. Sus inconvenientes, dos: hay lo que hay (para desespero de las tiendas, suelen servir lo que les apetece, por lo que olvídate de los encargos), y lo que hay, te lo quedas con sus circunstancias (son los máximos abanderados de la tiranía del "blister"; salvo monstruos grandes y contadísimas excepciones, debes invertir en grupos de figuras, entre las cuales muchas veces tendrás alguna repetida). Poseen un exhaustivo catálogo en dos tomos, que puedes llevar al día con las hojas con nuevas referencias que publican periódicamente en la revista *White Dwarf*. Aunque sin duda ya existe un "estilo de la casa" cuya continuidad está más que garantizada, no deja de ser preocupante la fuga de talentos que recientemente les azota. Ofrecen también ejércitos en plástico; su calidad es aceptable pero, desengañémonos, no es lo mismo.

Denizen Miniatures: Una de las primeras marcas que tuvimos a nuestro alcance. La verdad es que sus primeras referencias de fantasía, en su mayoría achatadas o fuera de escala, han quedado muy deslucidas con la aparición de la competencia. No pasa lo mismo con sus tropas espaciales, que pueden pasearse muy dignamente entre las de sus colegas. Destacar, por curioso, que disponen de una serie de enanos multicomponentes (un montón de distintas cabezas y armas para combinar con cuatro cuerpos). Para los coleccionistas, disponen de una serie de figuras grandes (90 mm) con distintas "chicas guerreras".

EM Diffusion: Con sólo algo más de un año de vida, esta nueva marca francesa tiene todavía pocas referencias. Bonitas, con detalle, se venden individualmente. Su tamaño es algo mayor a la media, por lo que sólo estarán destinadas a PJ's altos. A buen seguro que su escultor, Luc Trichewt, nos aportará un buen montón de piezas indispensables los próximos años.

Essex: Básicamente dedicada a las figuras históricas 15 mm, también dispone de unas pocas referencias utilizables en juegos de rol, aunque bastante desproporcionadas. Blisters, eso sí, individuales.

Fantasy Forge: Frente a la abrumadora mayoría en el mercado de figuras espada-y-brujería", esta marca escocesa se ha especializado en ciencia ficción. En sus dos principales colecciones, *Kryomek* y *Nexus*, encontramos respectivamente retorcidos alienígenas y humanos sacados del más puro patrón "Alien-3". Pero a pesar del detalle de sus figuras de plomo, donde verdaderamente destaca la gente de *Fantasy Forge* es en sus piezas de resina, con las que elaboran toda una serie de complementos (bunkers, edificios, vehículos tanto humanos como aliens, etc) y suelos hexagonales. Todo este material, una vez más sirve de apoyo a su juego de guerra de ambientación futurista, *Kryomek*, pero también han hecho por contrato para *Fantasy Warriors/Grenadier* una serie de decorados de ambientación medieval fantástica, básicamente en resina pero algunos de ellos con detalles en plomo.

Folio Works/Fantasy Warlord: Joven marca inglesa fundada por Gary Chalk (también ex-*citadel*, ilustrador entre otras de la serie de libro-juegos publicados por *Altea* sobre *El Lobo solitario*). Figuras para dar soporte a su reglamento de batallas fantásticas del mismo nombre. De momento han ofrecido algunas piezas realmente curiosas, como los jinetes goblins que montan cerdos. Deben ensamblarse las armas a la mayoría de figuras. Presentadas agrupadas en blisters, empieza a ser posible encontrarlas por aquí.

Grenadier: Aunque americana en origen, no sería de extrañar que muchos aficionados la tuvieran por la firma británica más veterana, ya que su distribuidor inglés



al poco de ejercer como tal empezó a fundir y a contar con sus propios escultores. Aunque ofrece varias colecciones modeladas por distintos artistas, el "grueso histórico" de sus referencias se agrupan en blisters y cajas de su colección *Fantasy Lords* (entre éstas últimas destacan la de demonios, imprescindible para cualquier DJ de *Stormbringer*, o una hilarante caja de héroes imposibles). La tónica general es que mantienen un buen nivel en sus figuras de animales, monstruos y demás seres fantásticos, calidad que contrasta con el poco acierto en sus representaciones del cuerpo humano (básicamente paticortos y cabezones). Como buen consejo, salvo alguna excepción de Julie Guthrie, evitad las figuras humanas *Grenadier* anteriores a 1990. Este es el caso de sus figuras oficiales, sean las viejas referencias para *La Llamada de Cthulhu* o *Traveller* (aunque muy pocas han sido las referencias que han llegado por aquí, las viejas figuras *Grenadier* de ciencia ficción guardan un cierto encanto, conservando una imagen de traje espacial de "adGW", antes de *Games Workshop*) o las más recientes para *Star Wars* o *Shadowrun*, aunque es de justicia mencionar el acierto de su segunda caja para *Cyberpunk*, más en la onda de sus últimas creaciones. Entre las series dedicadas básicamente a coleccionistas encontramos *Dragon Lords* (cada caja un dragón y un acompañante, que en la mayoría de las ocasiones no merece estar junto al lagarto en la estantería) y las *Especial* y *Masterpiece Editions* (figuras realmente grandes, en el segundo caso especializadas en esqueletos: mamuts, dragones, etc.). *Fantasy Warriors* es la colección base para su propio reglamento de batallas fantásticas con figuras y por ella han desfilado sus mejores escultores; ésta ofrece figuras en blisters de cinco piezas distintas, en "unidades" de varias figuras iguales más líder y portaestandarte, o en ejércitos de 25 a 35 figuras. Entre sus primeras referencias, modeladas por Nick Lund, encontramos los que considero mejores enanos de la "línea seria". Actualmente, con Mark Copplestone y Bob Naismith están saliendo al mercado las mejores figuras de su ya dilatada historia; entre ellas, destacar los bárbaros (una joya) y paladines (ideales para jugar a *Pendragón*) de Mark Copplestone o la exótica Caja de Cowboys (pieza indispensable para los que se animen con el *Far West*). Para acabar una anécdota morboso-graciosa: una de las últimas referencias de su serie de horror gótico *Nightmares* muestra al primer personaje en silla de ruedas. Aparte de las figuras también han comercializado interiores, algunos con "monstruos aleatorios" (no sabes el monstruo que te va a salir en la caja).

Heartbreaker: Joven firma surgida de la vocación de independencia del hasta hace bien poco director del enclave de *Citadel* en los Estados Unidos, lleva unos seis meses haciendo figuras inusualmente brillantes. Y lo del brillo es literal, ya que fruto de las histerias propias del otro lado del Atlántico, *Heartbreaker* funde sin plomo, en base a estaño. Pero, brillos aparte, las primeras referencias que han llegado a nosotros prometen bastante y no deberían pasar desapercibidas. Más que los humanos (apreciablemente más altos que la media), debemos destacar las figuras de enanos, fieros y grotescamente cabezones.

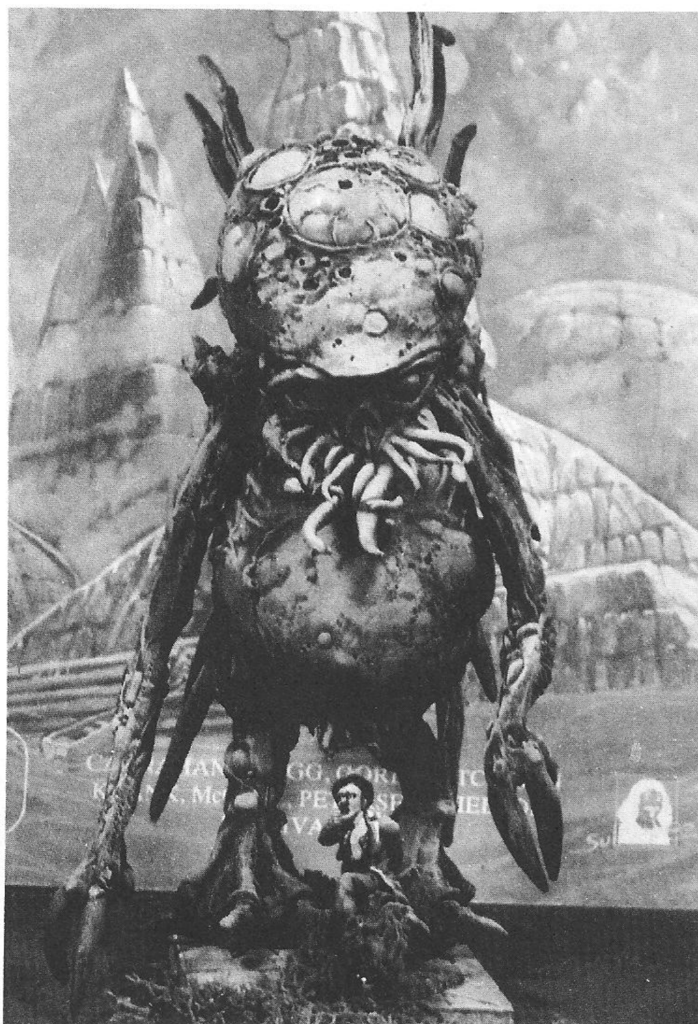
Leading Edge: Firma americana que cuenta con buenas referencias y con la carta de presentación de haber hecho las figuras de películas como *Aliens*, el *Drácula* de Coppola o *El Cortador* de Cesped. Ahora bien, como por desgracia todavía no hemos tenido oportunidad de ver sus figuras en directo, os la presentamos sólo como "promesa a confirmar".

Metal Magic: Hasta la fecha es la única marca alemana que conocemos. Con unas

primeras referencias totalmente prescindibles, han mejorado mucho con el tiempo. Optan por la figura caricaturizada en la línea de *Citadel*. Tienen unas interesantes figuras para *La Llamada de Cthulhu* (PJs masculinos, los femeninos no superan la APA 3), hasta la fecha insustituibles. Otro agradable detalle es que se venden en blisters individuales. La empresa suele elaborar catálogo, el último en color con todas las figuras pintadas. También ofrecen blisters con complementos decorativos y algunas referencias incluyen al personaje montado y a pie (propuesta interesante aunque no demasiado afortunada). Disponen de tres cajas sobre los personajes de uno de los cómics más leídos en todos los tiempos: Astérix (Galos, Romanos y Piratas, ésta última imprescindible). También cuentan en su catálogo con figuras históricas de 15 mm.

Prince August/Mithril: Esta firma irlandesa es el actual abanderado de las figuras de "estilo realista". El grueso de su producción se agrupó en un principio en sus colecciones *Fantasy armies*. Entre sus primeras referencias destacaba la serie *Character class*, presentando seis tipos de personaje en cuatro distintas posiciones cada uno, para que el jugador pueda escoger qué figura utilizar según el momento de la partida. También destaca la recientemente reanimada colección *Bitume Future Shock*, figuras oficiales para el juego del mismo nombre de la francesa *Siroz*, ideales para cualquier ambientación "madmaxiana". Ahora bien, la que les ha catapultado a la élite ha sido la colección de *Mithril Miniatures*, figuras oficiales para *El Señor de los Anillos*. Probablemente hoy en día son las figuras que llegan a las manos del aficionado en mejores condiciones, sin rebabas y con una doble capa gris de imprimación que permite contemplarlas a la perfección. La única pena es que la empresa ha decidido no mantener en stock las viejas referencias, y refunde progresivamente los modelos antiguos para emplearlos en las nuevas entregas. Además, por si fuera poco el nivel de presentación de las figuras, han editado un soberbio catálogo en el que además de aparecer la figura fotografiada se cuenta la historia de cada personaje, en el contexto de la Tierra Media de Tolkien. *Prince August* son, además, los únicos que ofrecen moldes para fundir tú mismo tus propios ejércitos de fantasía (economía versus uniformidad, el gran dilema de siempre).

RAFM: Afortunadamente, empieza a ser posible encontrar las figuras de *RAFM* en nuestras tiendas. La marca canadiense llega a nuestro país con la etiqueta de producir las figuras oficiales para *La Llamada de Cthulhu*, ofreciendo por primera vez figuras femeninas proporcionadas para encarnar bellas PJs. Pero no sólo son estas sus referencias interesantes. En fantasía, las pocas figuras que hasta la fecha hemos podido ver tienen como denominador común el esfuerzo en ofrecer figuras alejadas del tópico, lo que se agradece. Sus figuras de personajes para el *Space 1989* de *GDW* pueden servir perfectamente para cubrir esta época de final de siglo pasado en juegos como el francés *Maléfices* o las aventuras de ambientación victoriana *Cthulhu by gaslight*. En general son figuras no muy barrocas pero detalladas, en su mayoría hasta la misma base de plomo. Ahora bien, su opción por un estilo de figuras estilizadas presenta un claro defecto: su fragilidad. Esto se ve todavía empeorado por la habitual presencia de abundantes rebabas, lo que hace que el trabajo previo con el cutter deba ser tomado bastante en serio.



Ral Partha: Es la mejor firma del otro lado del atlántico (aunque también funde en Francia con moldes, eso si, americanos) y la más veterana entre las importantes. Esto le permite tener posiblemente la más amplia gama de referencias y contar en su catálogo con las figuras oficiales de juegos como *AD&D* (entre las que destacamos las cajas con los personajes y "malos" de la saga Dragonlance o la caja dedicada a los vampiros para los módulos de Ravenloft, gran comodín para juegos de horror), *RuneQuest* (con figuras representando los monstruos más característicos de Glorantha), *Battletech* (tanto Mechs como otros vehículos y personajes para *Mechwarrior*) o, más recientemente, *Shadowrun*. Entre las no oficiales, que cubren tanto fantasía (en la línea de imagen del *AD&D*) como ciencia ficción, destacan varios conjuntos de figuras más dedicados al coleccionista que al jugador, así como una serie de aventureros en que se presenta la misma idea de figura tanto en personaje masculino como en femenino. En general son piezas bien acabadas con pocas rebabas, presentadas en blisters tanto individuales como de varias figuras, según la referencia. Ahora bien, recordemos que ser la más prestigiosa marca americana tampoco quiere decir demasiado, ya que, hoy por hoy, nadie duda que las mejores figuras se hacen en Europa.

Samarkanda: Esta es la única experiencia nacional hasta la fecha de producción de figuras de fantasía, fundidas por encargo de *Juegos Sin Fronteras*. Con pocas figuras que, aunque originales, no estaban demasiado bien modeladas. A destacar el árbol del ahorcado. ●

Fotos: Pág. 39, Spacelords de Metal Magic; pág. 41, Draco Dracorum de Ral Partha; pág. 42, Cthulhu de RAFM

Figuras en guerra

Por mucho que algunos se empeñen, el mundo no empieza y termina en los orcos. Esta afirmación puede parecer una tontería, pero es una forma de introducir a la verdadera alma del hobby de las figuras, a aquellos que gustan más de la búsqueda puntillosa de la realidad que del vuelo libre de la imaginación. Vaya por delante que no prejuzgamos nada, ni valoramos a unos u otros como mejores, pero a veces parece que el gusto por las figuras históricas está quedando sepultado por la avalancha de fantasía que invade todas las estanterías, tanto de coleccionistas como de vendedores.

por Molten Lead

Seguro que me van a linchar. Menuda papeleta me ha caído, lidiar con las figuras históricas. Haría falta ser un gran experto y aun así el personal no quedaría muy contento, ya que me parece difícil enseñarle nada nuevo a toda aquella gente que lleva ya tiempo aficionada al pintado de figuras históricas. Con este pensamiento en la mente, decidí buscar un enfoque menos peliagudo y al mismo tiempo más cercano al ámbito de nuestra revista, dedicando este artículo a los que tienen tan sólo una vaga idea sobre lo que es este apasionante hobby. De todos modos no es tarea fácil.

Cuando en cualquier "debate" entre historicistas y fantásticos los segundos tienen que argumentar el porqué de su elección, de un modo u otro una frase aflora hasta sus labios inmediatamente: *¿Qué tiene de divertido pintar veinte mil tipos con el mismo uniforme?* Tomándolo al pie de la letra se hace difícil de rebatir, pero si nos adentramos un poco más en este mundo se descubre la gran diferencia que crea pasión por este hobby: la obra de arte no es la figura en sí, si no el ejército. ¿Puede haber algo comparable a la visión de las tropas de Napoleón, todas ellas bien uniformadas y pertrechadas, maniobrando en el campo de batalla.? Seguro que ante el espectáculo, las huestes de orcos y marines espaciales sentirían una irreprimible envidia.

Históricos versus Fantásticos

Este es el primer quid de la cuestión. No hay ninguna ley escrita que prohiba disfrutar de las dos cosas a la vez, pero la experiencia demuestra que es una realidad. En los mejores casos suele utilizarse la otra opción como una forma de desintoxicación, pero raramente se siente la pasión por igual. La dicotomía se podría llevar aún más lejos, haciendo diferenciación entre roleros y wargameros, los primeros enamorados de la obra de marcas como *Mithril*, y los otros asiduos de *Battle Honours*. Pero esta división tan abrupta saltó hace tiempo con los reglamentos fantásticos (*Warhammer Battle, Warhammer 40.000...*), juegos más indentificables con el espíritu de este hobby ya que necesitan de verdaderos ejércitos (léase muchas figuras) y por ello de un esfuerzo mayor de coleccionismo que el rol.

Algunos han querido ver en estas batallas fantásticas el futuro del soldadito de plomo, pero no nos atrevemos a suscribir esta opinión. Sino que se lo pregunten a la gente de *Games Workshop* que intentan averiguar el porqué el jugador medio de *Warhammer* abandona su práctica al cabo



de tres años. Esto no quiere decir que no sea cierto el crecimiento espectacular de estos juegos y el aumento de la cota de mercado de las figuras de wargame fantástico, pero sí que la salud del sector histórico aguantará mientras alguien tenga un pincel en una mano y en la otra una figura de plomo.

Pues bien, donde dije digo, digo Diego. Y es que el sector no está tan sano como se puede desprender de lo antes escrito. Si fuera así no sería tan raro ver algún encuentro, jornada, campeonato u otro tipo de evento relacionado con las figuras. Exceptuando algunas iniciativas, llenas de voluntarismo y con una continuidad que en el mejor de los casos suele ser azarosa, el panorama es desértico. Puede que esto no sea a priori un síntoma grave de enfermedad pero deja muy a las claras que no se va hacia adelante sino que se está estancado. Si algo no se divulga, no sólo la afición por las figuras históricas y el modelismo sino cualquier otra actividad, es muy difícil que nuevas aficiones se creen. Es un círculo vicioso que lleva a los elementos más activos a caer en el fatalismo de hacer la guerra por su cuenta, ya sea importando, vendiendo o de cualquier otra forma.



Gran variedad

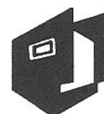
Por lo dicho hasta ahora, alguien podría pensar que el abanico de posibilidades a la hora de comprar figuras históricas es muy limitado, cuando en realidad pasa todo lo contrario. Además de existir infinidad de escenarios históricos, casi todas las marcas tienen figuras de las diferentes épocas. Cuando un reglamento cae en tus manos, o cuando la idea de jugar en determinada época ronda por tu cabeza se te abren unos horizontes muy amplios. Al revés que ocurre con el wargame con figuras fantástico, donde reglamentos y figuras van unidos y estás poco más que obligado a comprar las figuras que ofrece el fabricante del juego, en la simulación histórica si un reglamento funciona todos se ponen a fundir plomo. La enumeración de todas sería larga, y nos limitaremos a tratar las más conocidas o fáciles de encontrar en nuestro país. Cada buen aficionado suele tener sus propios amores y odios, sus marcas de confianza y sus raras avis que consigue por canales rocambolescos o gracias a los viajes. Sin tener que ir tan lejos aquí tienes unas cuantas marcas que se comercializan en nuestro país, todas ellas con sus diferencias en tamaño, catálogo y escultura. De todos modos sin ver la figura no te puedes enamorar del trabajo realizado por el escultor.



Dos de las más conocidas en 15 mm., el tamaño que sigue siendo el más habitual, son *Minifigs y Essex*, con un amplio catálogo a tu disposición. Las primeras tienen la característica de representar a la figura con unas proporciones más realistas, mientras que las segundas han decidido tirar por la vía del, permítanme la expresión, cabezón para poder aumentar el detalle. La calidad es mejor en *Essex*. Esta línea menos proporcionada es seguida por muchas otras marcas dadas las ventajas que permite en el momento de trabajar al escultor, que puede dar más rienda suelta a su inspiración y reflejar más detalles del rostro. Un buen ejemplo es *Irregular Miniatures*, de las que creo sólo encontrarás figuras de la Antigüedad y la Epoca Medieval aunque disponen también de catálogo en el Renacimiento, Guerras Napoleónicas y 1ª y 2ª Guerra Mundial, con una apuesta clara por el humor en sus figuras. Claro que en ese sentido los que se llevan la palma son la gente de *Tin Soldier*, absolutamente caricaturescos. *TTG* también se inclina por la "cabezonería" con unos precios baratos que hacen sus figuras muy asequibles para cualquier bolsillo, pero también con una calidad algo inferior.

En el otro extremo están marcas como *Battle Honours* con un diseño muy fino, que algunos aficionados consideran entre las de mejor calidad, y un catálogo preciso en cuanto a napoleónicos y Revolución Francesa. De esta empresa se segregó *AB*, con figuras napoleónicas en 15 mm. y de la Segunda Guerra Mundial en escala menor. *Domington* es otro ejemplo de las esculturas que buscan un mayor realismo en las proporciones, y una de las marcas con mejor catálogo en Antigüedad. *Heroics & Ros* dispone de una gran colección, desde Roma hasta la Segunda Guerra Mundial. Otra marca que tiene figuras disponibles para la Segunda Guerra Mundial, tal vez la mejor en este tema, es *GHQ*, también con figuras contemporáneas.

Pero todo esto en lo referente a las figuras en 15 mm., el tamaño hasta ahora más habitual, y digo hasta ahora porque otros formatos como los 20 mm. y los 25 mm. están entrando con fuerza, con mar-



cas como *Wargames Foundry* de las que puedes encontrar figuras en nuestro país de la Antigüedad y Samurais, o con la aportación que hacen la mayoría de marcas creando sus propias colecciones. Eso sin hablar de gigantes, como los de *Post Militer*, figuras de 70 y 90 mm. muy apreciadas entre los coleccionistas pero que a nosotros nos quedan un poco lejanas al ser inadecuadas para el juego. Como puedes suponer el detallismo y las posibilidades de virtuosismo en su pintado son prácticamente ilimitadas.

En el otro lado de la balanza, y mereciendo capítulo a parte, están los cada vez menos raros ejércitos de figuras de 6 mm., o incluso 2 o 3 mm. Estas "pulgas" militarizadas no satisfacen tal vez al exigente detallista, pero ponen al alcance del más empobrecido de los aficionados ejércitos completos, al mismo tiempo que permiten la simulación con infinidad de figuras, algo imposible con otras escalas si no eres el Barón von Tyssen y tienes un comedor como un campo de futbol. Estos ejércitos de 6 mm. se venden pintados por el mismo precio que te costaría otro de tamaño mayor absolutamente virgen. No son pocas marcas las que utilizan este formato, en 6 mm. (o similares), y cada vez crecen sus catálogos. Dispones de figuras de *Irregular Miniatures, TTG, Heroics & Ros, AB,* y pronto también de *Battle Honours.*



¿Dónde encontrar información?

Antes, cuando hablábamos de la diferencia fundamental entre histórico y fantástico, la fidelidad a un modelo real, no hemos profundizado en un problema realmente duro que se le presenta a cualquier neófito. ¿De dónde demonios saco la información para pintar correctamente los uniformes? No hay cosa más repulsiva que, cuando tu ejército está desplegado con sus impolutos uniformes esperando a ser traspasados por balas, flechas o bayonetas, después de horas y horas de trabajo y ríos de pintura utilizados, el "enterao" se acerca y, como quien no quiere la cosa, comenta algo así: *"no sabía que la sección femenina del batallón aerotransportado de Burundi hubiera cambiado de color en la laca de uñas"*. Es un chiste, pero es la pura verdad. Sienta fatal meter la pata. Para esto sólo hay una solución, fijarse hasta en el último detalle y tener la paciencia del santo Job manejando el pincel y utilizar un buen modelo para copiar el uniforme. Sobre lo primero seguro que te ayudan los consejos de Salvador Tintoré, para lo otro intentaremos darte unas cuantas pistas.

En principio las fuentes de información son tan variadas como seas capaz de imaginar. Si estás pintando tropas del ejército norteamericano que intervinieron en Vietnam te puede servir cualquier libro que trate sobre el conflicto, o una colección de fascículos o, porque no, alguna película siempre y cuando sepas que es fiable. Si son los soldados de Alejandro los que ya tienen seca su capa de imprimación, puedes acudir a los libros de historia... todo es válido, tu único problema será detectar que fuentes son las más fiables. Pero también hay material estrictamente dirigido al aficionado que anda en busca de información, no son demasiados los títulos y colecciones pero sí son poco menos que imprescindibles.

La primera herramienta que destacaría es *Osprey Military* con sus diferentes colecciones que cubren desde la antigua Roma hasta conflictos tan cercanos en el tiempo como Afganistán o Centroamérica. En la colección hay series como *Men at Arms o Elite Series* integramente dedicados a la tropa y su uniformología, otras como *Vanguard y New Vanguard* que describen vehículos y artillería, y libros con campañas de juego y uniformes *(Campaign Series)*. Toda la colección está ilustrada con fotografías, y dibujos a todo color de los soldados uniformados.

No menos importante es *Casterman*, editada por *Funcken*, que cubre también desde la Antigüedad hasta nuestros días, aunque a nuestros ojos es algo menor su calidad. Aquí no encontrarás órdenes de batalla, la colección está integramente dedicada a los uniformes.

Tras estas dos colecciones hay toda una serie de títulos también interesantes, aunque en algunos casos no se refieran directamente al tema. Otra obra destacable es la de *Wargames Research Group Publication* que sin embargo tiene el tremendo handicap de estar publicada en blanco y negro. *Ejércitos de la Historia* de *Espasa Calpe* puede ayudarte también en esta labor de investigación, así como los libros de José María Bueno sobre la historia del uniforme, publicados en *Aldaba* y a título personal por el mismo escritor. Entre las revistas especializadas te destacamos cuatro, *Military Modeling, Miniature Wargames, Modelismo e Historia*, que en cada número saca unas páginas centradas en un escenario bélico incluyendo un diorama, y la madrileña *Todo Modelismo*.

A parte de esto tienes a tu disposición los atlas históricos, enciclopedias generales de historia y libros sobre temas concretos, toda la panoplia de fascículos que inundan los kioskos, que en algunos casos te pueden ser de ayuda, etc. Un poco de imaginación y trabajo, por favor. Perdiendo una tarde en cualquier biblioteca seguro que descubres un montón de títulos relacionados de una forma u otra con el problema que te trae de cabeza.

Nos dejamos muchas cosas en el tintero, y sabemos que no ha sido un artículo exhaustivo ni que descubra la pólvora a nadie, pero sinceramente nos daremos por satisfechos si hemos ayudado en algo y acercado el mundo de las figuras históricas a gente que posiblemente lo tenía poco presente. Otro día, ya más adelante, intentaremos profundizar en temas para satisfacer la curiosidad que seguro se ha despertado en vosotros.

Reflexiones sobre el mundo de James Bond después de la caída del bloque comunista

Mucho ha cambiado el mundo desde que 007 dio su primer paso. El enfrentamiento de bloques ha desaparecido y con ello, según algunos, la razón de ser de James Bond. Nuestro colaborador nos demuestra que siguen habiendo muchos "malos" contra los que luchar a pesar del derrumbe del bloque socialista.

por Sir Miles Messervry

"Se rió de la idea de que la profesión estuviera agonizando, ahora que había terminado la guerra fría: a cada nueva nación que saliera del hielo, dijo, con cada nueva alineación, cada redescubrimiento de viejas identidades y pasiones, con cada erosión del antiguo status quo, los espías tendrían que trabajar las 24 horas del día".

John Le Carré. *El peregrino secreto*

Ahora que se cumple el cuarenta aniversario de la aparición de la primera novela (*Casino Royale*. 1953) y con más de treinta años desde que Bond mostrara por primera vez su rostro en el cine (*Dr. No*, 1962) debemos reflexionar sobre si nuestro héroe tiene aún un lugar en nuestros días con la desaparición de su principal enemigo, los países comunistas y sus servicios secretos.

Las películas y novelas de Bond se han basado tradicionalmente en variantes de los siguientes enfrentamientos, de nuestro agente favorito, con tres tipos de enemigos: el KGB/SMERSH, el villano más o menos megalómano de turno y la organización SPECTRA o TAROT. ¿Debemos decir que nuestro agente se ha quedado sin enemigos después de los últimos cambios políticos? No, por supuesto, a pesar de los siguientes hechos:

– Hay que constatar los avances que se han producido en la tecnología del espionaje (como por ejemplo los satélites espías) que han sustituido a los espías humanos en misiones en territorio enemigo, aunque estos sofisticados sistemas no fueron capaces de prever el golpe en la Unión Soviética, la Guerra del Golfo, etc. por la falta de medios humanos en el lugar del suceso, y tampoco pueden proporcionar soluciones inmediatas. Además, todas las misiones realizadas por Bond han requerido necesariamente de uno o varios agentes para su éxito, y esto no cambiará en futuras misiones.

– La caída del bloque comunista ha provocado el desmantelamiento de las eficientes agencias de espionaje del Este, tal como las conocíamos: la STASI (contraespionaje y seguridad interna) y la HVA (espionaje exterior) de Alemania Oriental, la todopoderosa KGB y el GRU (servicio de información militar) en la URSS, el SB en Polonia, el STB en Checoslovaquia, el DS en Bulgaria (responsable del atentado al Papa), etc.

– Muchos de los villanos "independientes", combatidos por Bond, estaban ayudados o trabajaban para la URSS o para otros países comunistas. Casos como: Goldfinger en *James Bond contra Goldfinger*, ayudado por Corea del Norte; Le Chifree en *Casino Royale*, ayudado por SMERSH; Scaramanga, en *El hombre de la pistola de oro*, contratado por el mejor postor; Kristatos, en *Sólo para sus ojos*, ayudado por el KGB; Kamal Khan, en *Octopussy*, ayudaba a SMERSH (cuyo líder sería el general Orlov); Max Zorin, en *Panorama para matar*, ayudado por el KGB; o Necros, en *Alta Tensión*, contratado por SMERSH (al general Koskow le podríamos vincular a SMERS sin muchos problemas).

No debemos dar por muerto al juego y el mundo de espionaje que rodea a nuestro 007 por las siguientes razones:

– Los reciente sucesos nos han mostrado el derrumbamiento del bloque comunista; pero aún quedan países aislados, como Corea del Norte, China, Vietnam, Cuba, Libia, Siria, Irak, y otros que se empeñan en mantenerse fieles al comunismo y a su confrontación con el sistema capitalista occidental en nombre del pueblo, o a un enfrentamiento con los países occidentales por un dominio territorial regional.

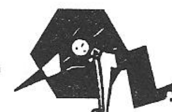
– Los focos de tensión y los enfrentamientos surgidos en la antigua Yugoslavia, en las repúblicas asiáticas de la antigua URSS, en Irak, Afganistán, India, Sri Lanka, Birmania, etc.

– La existencia de villanos que trabajan para ellos mismos y buscan poder o el dominio del mundo. Como: Scaramanga en *El hombre de la pistola de oro*, Karl Stromberg en *La espía que me amó*, o Hugo Drax en *Moonraker*.

– El peligro siempre existente de SPECTRA o TAROT (organización que suele requerir de una parte contratante para actuar) a la que hemos visto muchas veces organizar acciones de chantaje o venganza para su propio provecho, o vender los resultados al mejor postor. Como en: *007 contra el Dr. No, Desde Rusia con amor, Operación Trueno, Sólo se vive dos veces, 007 al servicio secreto de su majestad, Diamantes para la eternidad* o *Nunca digas nunca jamás*.

– La descubierta red Gladio en Italia con 600 o 700 agentes que se encargarían de preparar una lucha de guerrillas contra una eventual invasión soviética, y que fue utilizada por la mafia y grupos extremistas.

– En el caso del disuelto KGB para comprender cuales son sus presentes obligaciones y sus posibles enfrentamientos contra Bond en el futuro, debemos recordar





su organigrama general durante la época comunista. Se dividía en varios directorios encargados de:

- El espionaje en el exterior.
- El contraespionaje.
- El servicio de información militar (independiente del GRU).
- El control de las comunicaciones gubernamentales.
- La represión y seguridad en el país y sus fronteras (vigilancia de Gulags, búsqueda de traidores al partido comunista, la utilización de unidades militares propias para protección de fronteras y represión de levantamientos nacionalistas).
- La lucha contra la mafia y el narcotráfico mediante unidades especializadas.
- La seguridad de las instalaciones oficiales.
- El apoyo a grupos terroristas/guerrilleros y partidos políticos comunistas, para la difusión del comunismo y la desestabilización de países occidentales.

El KGB incluso controlaba la extracción de oro y diamantes, las instalaciones nucleares y los arsenales estratégicos. Todos estos directorios estaban dirigidos por cargos políticos compuestos, fundamentalmente, por los comunistas más ortodoxos y fanáticos (el golpe en la URSS fue gestado por el KGB).

En la actualidad el KGB ha desaparecido tal y como lo conocíamos con la desmembración de la antigua URSS y los cambios políticos; pero también, porque ya no es un servicio centralizado y todopoderoso en el marco de la CEI como lo era en la antigua URSS, sino que como con el ejército, se ha repartido sus recursos materiales y humanos entre todas las repúblicas. En el nuevo servicio secreto sólo permanecen los directorios encargados del espionaje exterior y el contraespionaje (éste con tres cometidos: contraespionaje, grandes delitos –mafía, droga y terrorismo– y análisis de la información); dirigidos por cargos políticos más sintonizados con los nuevos tiempos. Es del todo improbable una acción conjunta y coordinada de los distintos servicios secretos de las repúblicas por el problema de la existencia de luchas por hacerse con una cuota de poder mayor por parte de los líderes políticos de las distintas repúblicas, lo que coarta su eficacia y provoca numerosas desconfianzas y posibles extrañas alianzas.

En términos de juego podríamos componer el siguiente cuadro de la actualidad: la infraestructura del espionaje en el exterior del KGB se mantienen prácticamente intacta, con muchos espías todavía infiltrados en el mundo occidental que permanecen en estado latente sin saber qué hacer o a quién seguir informando; y en el interior de las repúblicas independientes agentes del antiguo KGB habrían decidido unirse a grupos independentistas, a mafias o se habrían agrupado camuflados en los nuevos servicios secretos de las repúblicas, para desestabilizar la nueva situación y recobrar la antigua URSS.

Podríamos, entonces, utilizar a una organización de procedencia estalinista como SMERSH, para agrupar a un grupo de comunistas ortodoxos fanatizados y antiguos agentes, descontentos con la nueva situación, cuya misión sería desestabilizar el nuevo sistema para recuperar el poder comunista, y atacar a los países occidentales como venganza. Utilizaría todos los recursos a su alcance (contactos con mafias, grupos terroristas o guerrilleros, antiguos agentes de las agencias comunistas de espionaje, etc).

SMERSH apareció al comienzo de la guerra fría con la misión de destruir los servicios secretos occidentales y desestabilizar sus gobiernos, redujo o paralizó sus actividades durante algunas fases de acercamiento entre los bloques durante la guerra fría pero nunca fue desmantelada por completo, es dirigida por el General Orlow (que aparece en *Octopussy*) y cuyo se-

gundo podría ser el General Loskov (que aparece en *Alta Tensión*).

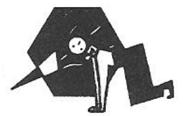
El M.I.6. sólo sabe que SMERSH fue una organización estalinista que cayó en el olvido con la finalización de la Guerra Fría, desconoce su deseo de resurgir, y su implicación con criminales internacionales con objeto de romper el equilibrio de las relaciones este-oeste.

- Está el resurgimiento del fundamentalismo religioso con una mayor presencia entre los países musulmanes y con una mezcla nacionalista. Como ocurre en: Irán, Afganistán, Pakistán, Turquía, Argelia, Túnez, etc.
- También, podríamos enfrentar a nuestros agentes a las distintas mafias (Yakuza, Camorra, Barones colombianos, Tong, etc.), grupos fundamentalistas, grupos terroristas, dictadores varios, y así un largo etcétera de peligros para Su Majestad y el mundo. Como ocurría con Mr. Big/Kananga en *Vive y deja morir*, o Frank Sánchez en *Licencia para matar*.

Ideas para nuevos enfrentamientos

Tendríamos:

- La propia desintegración de la URSS.
- La aparición de SMRSH, que al principio estaría buscando fuentes de financiación y agrupando a todos los agentes dispersos de las distintas agencias de espionaje comunistas, para luego atacar a los servicios secretos occidentales y a sus propios gobiernos, e intentar recuperar el control comunista en la antigua URSS.
- Recuperar el control de una o más cabezas nucleares soviéticas perdidas en la confusión y a punto de hallar su camino hacia los arsenales de algún supermalvado (dictador árabe, oriental, ... un dirigente de algún cartel empeñado en entrar en un club nuclear o alguna banda de terroristas de cualquier extremo del espectro político y de cualquier filiación nacional o étnica).
- La fuga de sabios atómicos con destino a países árabes o asiáticos.
- Cooperación entre servicios secretos para preservar los cambios frente a la desestabilización de descontentos o de algún Bonaparte del Ejército Rojo.
- La aparición de archivos secretos en los antiguos países comunistas peligroso para todo tipo de personas.
- La desaparición de minerales estratégicos (como uranio, oro y platino) de Rusia; noticia verídica aparecida en los periódicos, ¿un retorno de Goldfinger?
- El blanqueo de dinero negro y la instalación de la mafia internacional y los narcotraficantes en la CEI o en otros países de Europa oriental.
- La desintegración de Yugoslavia.
- La siempre presente SPECTRA o TAROT.
- Las diversas mafias (como Yakuza, Tong, Camorra, Siciliana, Calabresa, las Familias, o Clanes Norteamericanos, Los Carteles iberoamericanos, etc).
- El espionaje industrial o tecnológico con importantes multinacionales en el papel de enemigos.
- El tira y afloja entre ecologistas y contaminadores del planeta.
- La hipotética desestabilización terrorista de las democracias occidentales.
- Los estallidos de un tercer y un cuarto mundos desamparados de superpotencias protectoras.
- Hay, también, líderes fundamentalistas, magnates megalómanos, espías desencantados, venales o fieles a su misión, armas definitivas, engendros de la ingeniería genética o artilugios de cualquier especie ya sea para controlarlos o para eliminarlos. Todos suficientes para crear nuevas misiones en el mundo de "ficción" de Bond.



P R I M E R A F I L A

Acción Mutante

No paramos de estrenar. Uno de nuestros colaboradores habituales ha tenido la feliz idea de empezar una serie de artículos inspirados en el mundo del cine, con los que, al mismo tiempo que se comenta la película en cuestión, proporcionar material de juego a los aficionados. Abrimos la subsección con una película que escapa a los tópicos por donde discurre siempre la cinematografía española.

por Ricard Ibáñez

Un minuto de honradez, por favor: ¿Nunca ha deseado partirle la cara a ese funcionario imbécil, que con sonrisa de prepotencia (y después de una espera de tres horas) nos dice que a nuestra gestión burocrática le falta un documento, el mismo documento que una semana atrás nos aseguró que no era necesario? ¿Nunca se ha sentido insultado ante esos anuncios de cuerpos sanos, guapos, delgados y perfectos que le hacen recordar la muela con caries, la barriguilla pronunciada, la calva incipiente y ese acné que no cesa? ¿Alguna vez ha tenido la certeza de que existe una conjura internacional de los niños bonitos, los pijos y los hijos de papá para hacerse con el control mundial? Si ha contestado afirmativamente dos de estas tres preguntas, no lo dude, usted debe ir a ver *Acción Mutante.*

Estamos en el año 2012, y nuestras peores pesadillas se han hecho realidad: Los Niños Bonitos se han hecho con el poder, y han impuesto una dictadura basada en el Culto al Cuerpo Perfecto, el Diseño y la Comida Ligth. Sin embargo, aún hay espíritus libres dispuestos a luchar hasta la muerte contra el Sistema: Gentes que no quieren ser guapas, ni perfectas, ni limpias. Son el comando terrorista de *Acción Mutante.* Aprovechando la salida de la cárcel de su líder, Ramón Yarritu, preparan el que ha de ser su golpe más espectacular: el secuestro de Patricia Orujo, hija del rey de los panecillos integrales. Si don Orujo quiere recuperar a su hija, deberá pagar un sustancioso rescate. El canje deberá realizarse en Axturias, un planeta desértico poblado por psicópatas sexuales, que hace años que no han visto una mujer...

Se han dicho muchas cosas de esta película, y es de esperar que se digan muchas más. Pues, como todas las locuras, *Acción Mutante* no deja al espectador ni frío ni indiferente. Si aún no la ha visto, querido lector, prepárese a contemplar una borrachera de sangre, acción bestia, humor corrosivo y ambientación elaboradamente kutre. Todo esto unido a algo que es muy de agradecer: una serie de guiños al espectador español, harto ya de americanadas de serie B con chistes americanos de serie Z. Prepárese a ver a una pareja de hermanos psicópatas vestidos con unas guarrísimas camisetas de Cobi y Curro, prepárese a ver como el Barman de la taberna galáctica maneja con eficiencia un fusil de asalto que lleva escrita la leyenda *Libro de Reclamaciones*, prepárese a ver a Manitas despistando a la Policía disfrazado de Aizcolari, y disfrute conmigo la escena de la gran masacre con música de fondo de Karina. Dudo que *Acción Mutante* sea denominada para los Oscar, pero estoy seguro que se va ha convertir en un clásico del cine fantástico español.

Ahora, si me disculpan, mis viejas *Uzis* y yo tenemos una cita en el planeta Axturias. Entiéndanme, nunca me gustaron los Pijos, y los chicos de *Acción Mutante* me necesitan. Además, si no voy, Alex dirá que no tengo *Pelotas.*

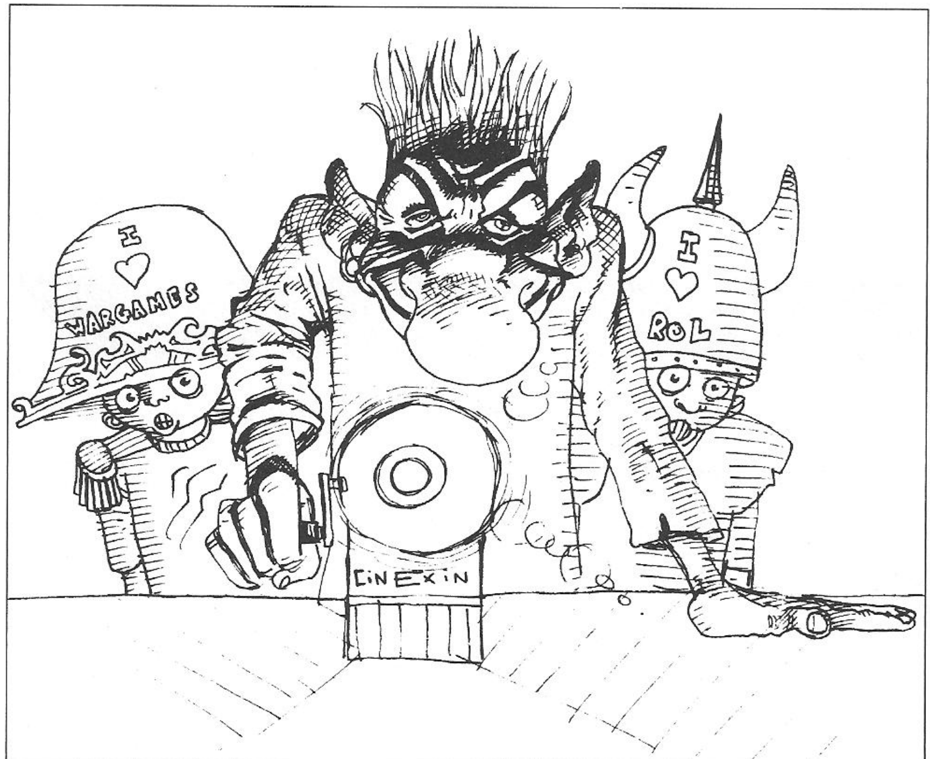
Los Personajes Características para Traveller

Ramón Yarritu

Líder del grupo terrorista *Acción Mutante* y piloto de la nave *Virgen del Carmen.* Un tipo frío, duro y profesional, con el lado derecho de la cara horriblemente deformado por un accidente del que no quiere hablar. Acaba de salir de la cárcel, tras una condena de cinco años por posesión ilícita de armas.

Fuerza..B
Destreza......................................9
Resistencia...................................C
Inteligencia..................................A
Educación.....................................8
Nivel Social..................................1

Habilidades: Pistola 3, Líder 3, Piloto 3, Instinto callejero 2, Astronavegación 1



Manitas
Mano derecha de Ramón, copiloto de la nave, buen mecánico y buen relaciones públicas. Tiene la columna vertebral bífida, por lo que debe llevar un arnés de acero sujetándole la cabeza.
Fuerza 6
Destreza 8
Resistencia 7
Inteligencia 6
Educación 6
Nivel Social 1
Habilidades: Recursos 2, Mecánico 2, Electrónica 1, Líder 1, Piloto 1.

Alex y Juanito
Hermanos mellizos unidos por el hombro. Alternan sus funciones de mecánicos de a bordo con las de fuerza de choque en caso de problemas. Están un poco hartos el uno del otro, y les gustaría gozar de algo de intimidad.
Fuerza ....A
Destreza 7
Resistencia ....B
Inteligencia 4
Educación 4
Nivel Social 1
Habilidades: Pistola 1, Mecánica 1, Electrónica 1

Quimicefa
Carece de ambas piernas, ante lo cual se desplaza gracias a un ovni monoplaza, posiblemente de su invención. Lleva siempre en el pecho una bomba con cinco kilos de Amonal.
Fuerza 5
Destreza ....A
Resistencia 5
Inteligencia 7
Educación ....A
Nivel Social 1
Habilidades: Subfusil 1, Ingeniería 3, Química 2, Electrónica 1

M.A.
Gigantón de fuerza extraordinaria, poseedor de una de las inteligencias más bajas del planeta. No obstante, es capaz de asimilar sin problemas órdenes simples del estilo de: "Destruye, Rompe, Aniquila, Pisotea"
Fuerza ....D
Destreza 4
Resistencia 8
Inteligencia 1
Educación 1
Nivel Social 1
Habilidades: Pistola 2

Chepa
Judío, rojo, masón y posiblemente homosexual. Su odio hacia los niños pijos roza el fanatismo. Es el contable del grupo.
Fuerza 6
Destreza 9
Resistencia 7
Inteligencia 4
Educación 3
Nivel Social 1
Habilidades: Subfusil 2, Administración 1

Aventuras
* Los Pjs son contratados por un mega-pijo llamado Luis María, el cual está a punto de casarse con la riquísima heredera Patricia Orujo. La misión de los Pjs consiste en encargarse de la seguridad durante la boda y la fiesta posterior, asegurándose sobre todo que solamente se consuman bebidas ligth sin alcohol y alimentos de régimen.
* Los Pjs se encuentran atascados desde hace unos meses en el planeta Axturias, y llega a sus oídos el rumor de que en el bar "La Mina Perdida" acaba de llegar *¡¡¡una mujer joven!!!*
* La viuda del rey del Culturismo, contrata a los Pjs para que venguen a su marido, asesinado salvajemente por la banda terrorista *Acción Mutante*.
* Ramón Yarritu cita a los Pjs en "La Mina Perdida", para que lo saquen fuera del planeta con la pasta. Sin embargo, cuando llegan los Pjs se encuentran que el bar está rodeado por la policía...

El Himno

¡Veis! Aquí estamos otra vez
¡Veis! Aquí estamos otra vez
Acción, Venganza, Violencia, Progreso,
Armados a conciencia asumimos el reto
Vengaremos a las víctimas
del monte Taijeto.
¡Justicia Ciega! ¡Justicia en Braille!
Para feos y mutilados ha empezado
ya el baile.
Empalamos culturistas,
quemamos gimnasios,
En la sauna se cuecen, ¡son gusanos!
Y con lámparas de escroto de ciclista
Sobornamos al que tensa cuerdas
de funambulista.
Somos peligrosos; somos guerrilleros;
Terroristas diletantes,
tiembla mientras puedas;
Esto no es un juego, es Acción Mutante

Mens Sana in Corpore Tullido;
Mens Sana in Corpore Tullido;
Esta consigna nos mantiene unidos.
Mutilación obligatoria;
Amputación por decreto;
Queda prohibido ser un hombre entero.
Capitán Silver y Zarpa de Acero
Nos ven orgullosos siguiendo sus pasos.
Podemos ser Reyes, follar sin descanso,
Podemos ser héroes sin piernas ni manos.
Somos peligrosos; somos guerrilleros;
Terroristas diletantes,
tiembla mientras puedas;
Esto no es un juego, es Acción Mutante

Haz como Johnny y coge el fusil
Haz como Johnny y coge el fusil
Mataremos guaperas con o sin ti.
Empuña las armas; Vivan los muñones,
Prótesis en alto, más amputaciones.
Violencia orgullosa e injustificada,
Viola bailarinas, Tenistas y Chachas.
Engrasa tu silla, Afila tu muleta
Y cambia los cupones por la metralleta.
Rompe tus cadenas; Ya no hay rejas
Es la hora del Miedo y de la Paraplejia.
Somos peligrosos; somos guerrilleros;
Terroristas diletantes,
tiembla mientras puedas;
Esto no es un juego, es Acción Mutante

Def Con Dos

FICHA TÉCNICA

Director:	Álex de la Iglesia
Guión:	Álex de la Iglesia y Jorge Guericaechevarría
Fotografía:	Carles Gusi
Música:	Mariano Lozano
Intérpretes:	Antonio Resines
	Álex Angulo
	Frederique Feder
	Fernando Guillén
	Juan Viadas
	Saturnino García
	Karra Elejalde
	Jon Gabella
	Alfonso Martínez
	Enrique San Francisco

MODULOS

STORMBRINGER

El último sueño de Erael

Hacía tiempo que no os hacíamos pasear por el Multiverso, pero llegó la hora de desempolvar vuestros demonios. Como en él es costumbre, el autor no se resigna a ofreceros una historia interesante, si no que se dedica a completar la descripción de aspectos de los Reinos Jóvenes que no habían sido detallados ni en las novelas de Moorcock ni en el libro de reglas del juego. En esta ocasión le toca el turno al exótico pueblo alado de Myrrhyn y a sus misteriosos cultos a dioses desconocidos. Por desgracia, la extensión del módulo nos impide servíroslo en una sola entrega, pero no dudéis de que valdrá la pena tener paciencia.

por Juan Lillo

Hace novecientos años un imperio se apagaba en los Reinos Jóvenes y otro florecía. En su máximo apogeo Melniboné extendía sus colonias por el Viejo Océano y muy adentro en sus costas. Al fín de sus días, el extraño reino de Myrrhyn agonizaba por culpa de su autarquía económica. Los hombres alados de Myrrhyn llegaron de otra dimensión, nunca se consideraron de los propios Reinos, vivieron nostálgicos de su origen. Los hombres alados de Myrrhyn fueron poderosos, cononocían la existencia de otros dioses a los cuales rendían culto. Estos dioses extranjeros fueron muy generosos, hasta que decidieron olvidar a sus hijos, y sus hijos los olvidaron. Hoy el pueblo de Myrrhyn es pobre y pasa hambre, son los desheredados de las brumosas montañas del norte.

Hace novecientos años moría uno de los más poderosos sacerdotes del pueblo alado, Erael. Erael conocía a los dioses antíguos, aquellos que quedaron muy lejos sobre las estrellas. También conocía los secretos vedados a la plebe: el viaje dimensional y la hechicería sangrienta. Todos sus conocimientos no le sirvieron para sustraerse a la muerte, cuando él desapareció quedaron ocultas para siempre las fuentes de la riqueza de las que brotaba la felicidad y el bienestar de su pueblo. Erael era un hombre poderoso, un líder entre los suyos, construyó una ciudad secreta bajo la superficie de la tierra. La ciudad se llamaba G'yHon, era un centro ritual y de culto habitado por cientos de sacerdotes y científicos. En G'yHon los hombres santos creaban objetos mágicos para su pueblo, elucubraban las fórmulas del viaje dimensional, se mantenían en contacto con su esfera de origen, planeaban el regreso, invocaban demonios servidores, creaban letras, música, cultura, imprimían la moneda y discutían filosóficamente sobre el pasado y el futuro. G'yHon era una de las capitales secretas de Myrrhyn que sucumbió víctima de la desidia, el aburrimiento y la desgana.

Erael murió muy viejo, apenas si quedaban más que ruinas de G'yHon cuando expiró su último hálito. Los ríos fosforescentes entre los cuales se asentaba la ciudad se apagaron durante días, vestidos de luto. Erael fue enterrado entre sus tesoros y los más poderosos objetos mágicos que creó, los cuales sólo él sabía usar. Su féretro se instaló en el interior de una pirámide de cuarzo transparente. Los pocos magos y físicos que quedaban en la ciudad la abandonaron al morir su líder, con el tiempo todo se cubrió de hiedra y la oscuridad se hizo dueña de los secretos Myrrhyanos.

Quinientos años despúes, el reino de Jharkor se extendía hacia el valle de Xanyaw. En contínua guerra con Shazaar y Melniboné, Jharkor había de retirarse hacia las montañas creando ciudades como Thokora y Sequaloris. Muchas de estas grandes ciudades se construyeron sobre ruinas Myrrhyanas, sobre ciudades fantasma abandonadas por su melancólica población. Muchos de los nuevos conquistadores ignoraban el glorioso pasado del pueblo alado, la mayoría consideraban sus ruinas como simples canteras dónde obtener los sillares necesarios para construir sus castillos. Pengot fue uno de estos conquistadores.

Pengot conquistó algunos valles cercanos a la ciudad fronteriza de Sequaloris. Su poderoso ejército jharko quemó bosques enteros con la única intención de arrasar poblados de la gente de Myrrhyn. Cuando Pengot consagró su feudo, hace trescientos años, alzó un castillo para mostrar a todos su poder. El castillo se construyó en la ladera de una montaña, tenía la peculiaridad de encerrarse dentro de una gran cueva, parecía la perla de una gigantesca ostra, protegida por agrestes acantilados. Las montañas presidían un fértil valle pocos kilómetros al norte de Sequaloris. De este valle se obtenía caza y madera en abundancia, riquezas que mantuvieron el feudo durante cien años. El castillo de Pengot tenía otra particularidad: fue construido sobre la gigantesca caverna en que se encontraba oculta G'yHon. Pengot jamás sospechó que las simas que había utilizado como bodega se extendieran hacia abajo, hasta un mundo subterráneo y misterioso.

Priscila, fue la primogénita de Pengot, jamás comprendió el significado de la herencia patrilineal. Era una niña ambiciosa y muy inteligente. A sus trece años realizó la primera excursión al mundo subterráneo de las bodegas. A los quince años se hizo acompañar por tres criados y estuvieron ausentes siete días; volvió sólo ella



de la expedición. A los dieciseis años comenzó a practicar la magia en público; nadie le había enseñado. A los dieciocho volvió a internarse en la bodega con su único hermano, Pascual; fue una excursión divertida realizada sin el permiso de su padre de la que sólo ella regresó. A la muerte de Pengot Priscila heredó el castillo. Veinte años despúes Priscila era la saterdotisa mayor de un culto sanguinario y maligno que tenía su sede en el viejo castillo de su padre. Todos los soldados y sirvientes fueron despedidos, en el templo sólo habitaban mujeres. De los pueblos de leñadores y cazadores pronto empezaron a desaparecer mancebos que eran sacrificados a la luna para satisfacer rituales de canibalismo. Era el resultado de la mala interpretación que una mente enferma realizaba de las ceremonias y cultos dimensionales que se adivinaban en las ruinas de G'yHon.

Con semejante fiesta institucional pronto se organizó un éxodo masivo del valle de Pengot hacia la ciudad de Sequaloris. En cincuenta años no quedaba nada de la antigua prosperidad del feudo, apenas sí unos cuantos cazadores itinerantes. El valle se sumió en el misterio, su riqueza y frutos devorados por una capital antropófaga y egocéntrica. El culto sangriento del monasterio duró cien años, los cien años que Priscila pudo alargar su vida. A la muerte de la saterdotisa todas las iniciadas huyeron del castillo dejándolo a la merced del tiempo y de la ruina.

Quimera fue una de las iniciadas en la magia sangrienta que abandonó el templo-castillo cuando murió Priscila. Como ella, cientos vagaron por los reinos sembrando la destrucción a su paso en nombre de unos dioses desconocidos y desagradecidos que abandonaron a un pueblo de ángeles que habitaba en las entrañas de la tierra. Quimera llegó hasta Pang Tang allí se desposó con un poderoso hechicero de Arioch. Quimera se convirtió a la nueva fe, pero jamás olvidó su antigua filiación a la magia sangrienta. La hija de Quimera se llamó Sandra; escuchó por primera vez la leyenda de G'yHon en brazos de su madre que la amamantaba. A los diez años decidió convertirse en una poderosa bruja, viajar a Sequaloris, descubrir los secretos de G'yHon "la ciudad perdida" y refundar la secta maligna en la que se crió su madre. Sandra ansía más que nada convertirse en la nueva Priscila.

Sandra vive en Sequaloris desde hace veinte años, cuando llegó a la ciudad aún era joven. Sandra tiene hoy cincuenta y nueve años y es una de las hechiceras más famosas de la zona. La gente la teme y la llama bruja; al insulto ella responde con una franca sonrisa. Sandra ya ha visitado varias veces el castillo de Pengot y ha analizado la magia poderosa que Priscila usó para sellar los pasadizos que conducen a G'yHon. Durante veinte años ha estudiado para vencer esa magia, hoy se encuentra en situación de bajar por vez primera al mundo subterráneo. Pero se siente vieja, demasiado altiva y elegante para irse "de aventuras". Sandra busca un grupo de aventureros que haga la exploración por ella, un grupo competente y a ser posible de mentes simples a las cuales poder engañar. Con la excusa de acabar con unos fuegos fatuos que amenazan a la población de leñadores (fuegos que ella misma ha invocado), Sandra atraerá al grupo hasta las ruinas del castillo de Pengot. Una vez allí espera que los aventureros continúen su exploración "de forma independiente" hasta llegar a la ciudad de G'yHon. Cuando los PJs estén en G'yHon Sandra llegará a través de ellos para tomar posesión de su legítima herencia.

La aventura (introducción para PJs)

El grupo de aventureros lleva unas cuantas semanas en Sequaloris. En principio esta ciudad fronteriza, enclavada entre fértiles y misteriosos valles, ha de ser un lugar ideal para buscar problemas (léase aventuras). Hay continuas escaramuzas entre los feudos de los valles y la población myrrhy-



niana, hay ruinas ennegrecidas que explorar, hay abundante comercio de metales: nunca viene mal un brazo profesional bien armado.

Sequaloris es una ciudad funcional situada en un cruce de caminos. Rodeada por una muralla que ya se queda pequeña, el centro de la urbe está ocupado por un palacio-castillo (gótico) y por un monumental templo politeísta. Algunas torres y edificios nobles destacan sobre los tejados de dos pisos de las casas de adobe. Los martes y los viernes hay mercado, la plaza se llena de puestos y carromatos, de buhoneros y trovadores. Aquí se pueden encontrar todos los servicios que ofrece una ciudad media por un precio razonable.

La posada "La Pezuña del Unicornio" es barata y confortable. Digamos que los PJs se hospedan aquí o en cualquier otra taberna sencilla. Hasta ahora los días se han sucedido aburridos mientras los aventureros se familiarizaban con la ciudad en busca de un trabajo digno. Esta noche recibirán una buena oferta. Después de cenar Sandra entrará en la posada, se dirige directamente al líder de la compañía de PJs y le pide que le acompañe a un reservado. Toda la posada muestra respeto ante la presencia de la bruja, calificativo que todos susurran a su paso. Tomás, el dueño, ofrece un lugar seguro y apartado para hablar. Una vez en privado Sandra hace su oferta: eliminar un grupo de fuegos fatuos que están molestando a un poblado de leñadores y cazadores situado en el valle de Pengot, a una jornada de viaje hacia el norte; la paga es suficiente para convencer a cualquiera (que la asigne el maestro con este fin). Tras formalizar el trato se procede a aclarar los detalles del trabajo. Ha de realizarse cuanto antes, ya que los pobres campesinos lo están pasando mal. Sería conveniente que partieran mañana al amanecer. El camino hasta el poblado es claro y despejado, una pista de tierra usada para el transporte de madera y pieles. La gente de la aldea es amable y acogerá bien a los PJs. Para eliminar a los fuegos fatuos Sandra le da al líder de la compañía un medallón. El medallón es muy rico, de oro con gemas incrustadas. Sandra dice que es mágico y que tiene la propiedad de ahuyentar y destruir fuegos fatuos. Una vez que los fuegos fatuos hayan sido eliminados el grupo puede quedarse con el medallón como regalo (Sandra insistirá en este punto).

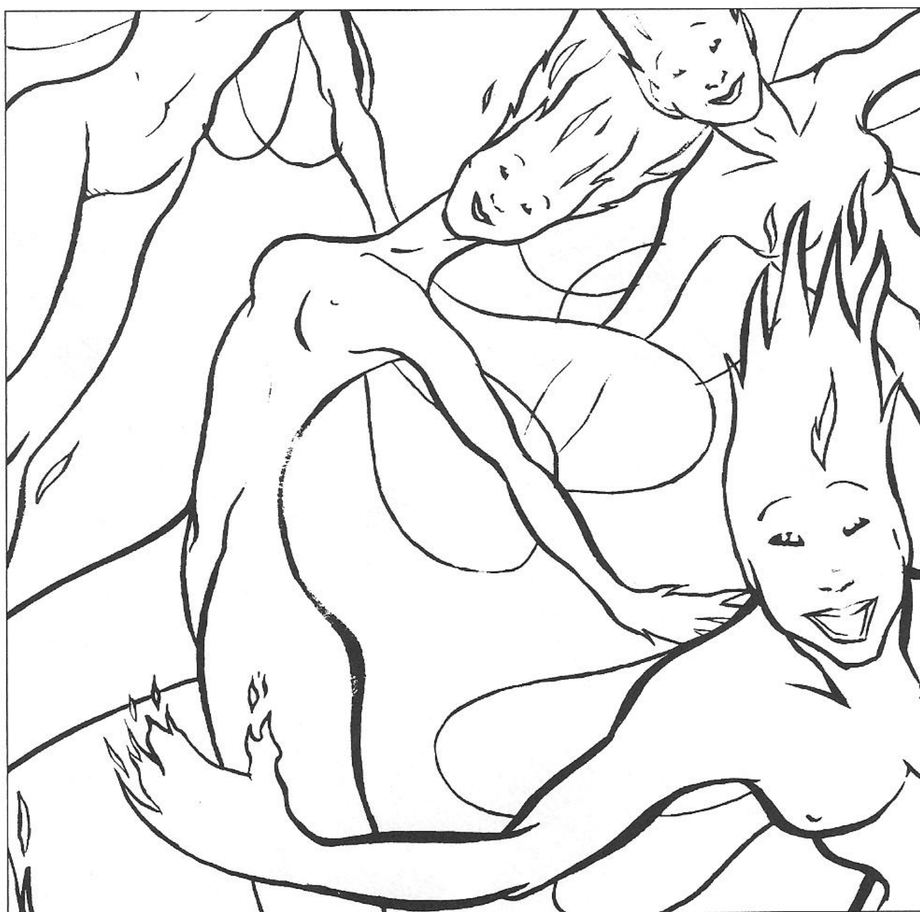
Es lógico pensar que el grupo preguntará dos cosas a Sandra. La primera es el motivo que le impulsa a ser mecenas de los campesinos, no es lógico que una mujer tan fría y elegante muestre inclinación por unos bastos aldeanos. La segunda es preguntar porqué no va ella a expulsar a los fuegos fatuos si la misión es tan sencilla como sacudir ante ellos un medallón. Sandrá dirá que le impulsan motivos de conciencia y personales. A la segunda pregunta sonreirá, es evidente que está demasiado vieja para ir "de aventuras", además alguien tan elegante no querrá mancharse con el barro del camino. Así pues, una misión fácil y no demasiado peligrosa.

Camino del norte

Los PJs pueden informarse en el gremio de caravaneros sobre el camino que lleva al valle de Pengot. Está claro y despejado, normalmente es usado por caravanas bien custodiadas que llevan pieles y madera, a veces lo saquean bandas de bandidos myrrhynianos (bonito encuentro a especificar por el director de juego). En principio no tiene por que haber problemas para llegar al valle de Pengot, el pueblo de leñadores que se encuentra en este valle es el último del camino, allí se acaba la senda y comienza el bosque y las montañas. Hay una jornada de viaje a caballo hasta el poblado, no hay posadas en el trayecto.

En su última parte el camino transcurre entre bosque, frondosos árboles amurallan la senda. El pueblo de leñadores se encuentra en un amplio claro, una colina cubierta de pastos y de campos de grano silvestre. El pueblo es pequeño, apenas diez chozas rodeadas por una valla de madera. Las reses son comunales, bueyes y mulas descansan en otro recinto vallado. Al anochecer el lugar ofrece un aspecto seguro y resguardado, entre las ventanas de las chozas se vislumbran los iluminados fogones donde hierve la cena. Los PJs serán bien recibidos por la comunidad, son gente amistosa que se alegra de tener visita. Son gente pobre pero ofrecen lo que tienen: una cena caliente y un lugar seco donde dormir. El poblado tiene un régimen comunal, el líder se elige por votación entre las distintas familias. Hace tres años que el cabecilla es Tim, un robusto pelirrojo, un mercenario retirado que vive con su mujer y dos hijas en la cabaña más grande del pueblo. Tim puede ofrecerles una habitación donde dormir al grupo de aventureros. No hay más sitio en toda la aldea, habrán de aceptar para refugiarse de la lluvia que comienza a caer a media noche.

Durante la cena (cocido de oso), Tim





tiene una interesante historia que contar, la suya. Como mercenario retirado Tim ha participado en muchas batallas, ahora ya tiene casi cincuenta años, pero sigue brillante, fuerte y decidido. Toda la comunidad rebosa de este ánimo "saludable y bonachón". Tim también puede contar a los PJs algo sobre los fuegos fatuos. De hecho no son un grave problema, y se extraña de que una "noble dama" de la ciudad se interese por ello. Hace aproximadamente tres meses que el primer leñador avistó a los fuegos fatuos, se asustó mucho. Los fuegos se han aparecido una o dos veces por semana a distintas personas, pero siempre lejos del pueblo, a un cazador solitario o alguna mujer que fue a buscar agua al río. Al principio la gente pensaba que eran malignos, pero hasta la fecha no han tomado ninguna acción perjudicial para el pueblo, y los aldeanos se van acostumbrando a su presencia. Si los PJs preguntan a Tim por Sandra dirá que no la conoce en absoluto, y es cierto. Ni Tim ni ningún leñador conocen las ruinas del castillo Pengot.

En busca de los fuegos fatuos

Es de suponer que los PJs saldrán al día siguiente a explorar los bosques que rodean el poblado. Los bosques son tranquilos, nada ocurrirá hasta al atardecer. Siguiendo las órdenes de Sandra (a la cual sirven) los fuegos fatuos se aparecerán al caer el sol, cuando los PJs retornan al poblado. Los fuegos asumirán forma de hadas (bellas mujeres aladas) e intentarán seducir a los PJs a que los sigan con sus cantos y bailes. Los fuegos fatuos se muestran frenéticos ante la posibilidad de acabar con este trabajo aburrido y volver a su plano de existencia. Hay cinco fuegos fatuos (ver características en "Demonios y Magia" página 92). Los fuegos no se acercarán a menos de cinco metros de nadie, siempre harán el teatro de ser rechazados por el medallón, si algún PJ se lo enseña el fuego huirá riendo desaforádamente. Los fuegos tienen como misión adentrar a los PJs en el bosque y guiarlos hasta la puerta del castillo Pengot. Lo intentarán noche tras noche, adentrando a los PJs más y más en la ladera boscosa de la montaña.

Hay seis horas de camino cuesta arriba hasta el castillo, pero merece la pena seguir a los fuegos y luego contemplar la ruinosa fortaleza a la luz de la luna. Cuando los PJs estén frente a la puerta del castillo los fuegos habrán cumplido su misión y desaparecerán para siempre jamás. Una vez que los PJs hayan encontrado las apetitosas ruinas es improbable que no decidan explorarlas, eso es justo lo que Sandra espera (y espera que aún lleven el medallón).

El castillo de Pengot

El castillo ofrece un asombroso espectáculo. Los fuegos fatuos han alumbrado la entrada de una gigantesca cueva en cuyo interior se alza una gran fortaleza, las derruidas torres están cubiertas de hiedra hasta tocar el techo de la caverna. Las almenas compiten con estalagmitas y estalactitas hercúleas que crecen por todas partes como setas. El viento aúlla en el interior de la cueva y ruge al pasar por las troneras y postigos de las ruinas. Sólo la planta principal parece haber sobrevivido, e incluso ésta ha sufrido numerosos derrumbes. La luna ilumina vidrieras rotas que debieron pertenecer a una inmensa catedral. Los árboles del claustro han crecido silvestres y salvajes, enormes perales y melocotoneros compiten con robles y pinos centenarios a la hora de empujar columnas con sus raices y levantar el pavimento. Los fuegos fatuos se dirigen a una fachada alta como la montaña y cubierta de musgo oscuro. En el centro de esta muralla hay una gran puerta doble de bronce, una de sus hojas cuelga sólo del gozne superior. Los fuegos revolotean sobre la puerta y se van apagando poco a poco hasta desaparecer entre risas y cantos.

1. Puerta de entrada

La única puerta de entrada está instalada en el centro de una monolítica muralla, se asciende hasta la puerta por unos anchos escalones de granito húmedo y erosionado. La cueva es de roca caliza, el ambiente es muy húmedo, por todas las paredes corren hacia abajo hilillos de agua, el suelo está lleno de charcos y se escucha el constante goteo del agua entre los sillares del castillo. Exceptuando esto, el silencio es sepulcral. La puerta es de bronce, está cubierta por el óxido, su hoja derecha se mantiene en el sitio, pero la hoja izquierda cuelga desencajada de su gozne superior. Por tanto se ve una ancha apertura negra de cuatro metros de altura por la cual entrar al castillo. La oscuridad es total en el interior. Sobre la puerta hay un arco labrado con letras e inscripciones florales, el motivo central está escrito en común, pone: " Gloria y honor para el señor Pengot".

2. Coro

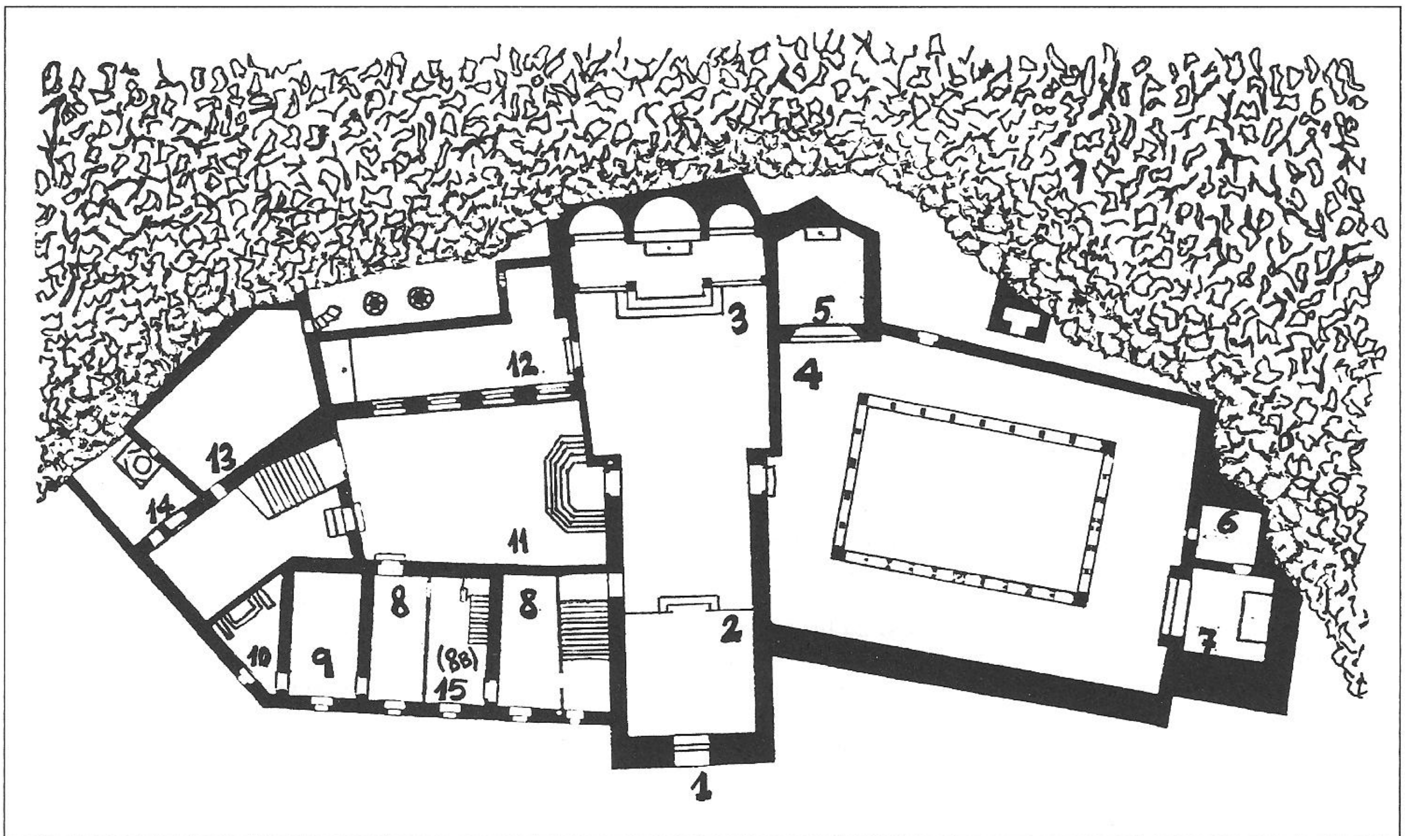
La entrada desemboca directamente sobre el coro de una gran catedral. El coro tiene el techo bajo (3'5m) y abovedado, aguanta el peso de las torres que se han derrumbado en el piso superior. El ambiente es opresivo y huele a moho podrido. En el coro no hay nada que destacar excepto algunas pinturas murales que se han cubierto de manchas negras.

3. Iglesia alta

El techo de la catedral tiene más de seis metros de alto, bóvedas góticas de crucería ornamentada con rosas de piedra aguantan el peso de los sillares derrumbados. Este techo ha sufrido un descalabro mayor en la parte cercana al altar; por este agujero entra un canalillo de agua que va a dar directamente sobre el altar de granito negro. Las paredes están ennegrecidas y cubiertas de yedra que entra desde el claustro a invadir el templo. Para bajar a la catedral hay que descender unas escaleras, para subir al altar hay que ascender otras. El suelo está resbaladizo, no parece que haya nada de interés en este lugar excepto las tres puertas de roble que hay a ambos lados de la nave.

4. Claustro

La puerta que da al claustro está desencajada y hecha astillas. Parece que una gran fuerza la hubiera machacado con cierta facilidad. La visión del claustro es mágica. La luz de la luna entra a raudales entre las columnas y murallas que delimitan el jardín del castillo. No hay techo en este lugar, sólo pilares de mármol altísimos con capiteles corintios. Todas las paredes y columnatas están cubiertas de yedra, el claustro es una auténtica selva que ha crecido al amparo de la humedad reinante. La mayoría de los árboles son frutales silvestres que han crecido desmesuradamente y ofrecen frutos llenos de aroma y color, manzanas, nísperos, peras, uvas. Entre estos árboles se alzan robles y pinos centenarios que alcanzan a tocar el techo de la caverna muy arriba sobre las más altas torres de la fortaleza. En el centro del claustro hay una fuente de mármol blanco que aún funciona y expulsa un esbelto chorrito de agua hacia arriba. Como la Capilla (nº7) es el hogar de una família de osos de las cavernas; es muy probable que alguno se encuentre merodeando por el claustro.



5. Capilla

Esta capilla sólo tiene una entrada visible, una gran puerta de roble (que aún está entera y cerrada) impide el paso. Dentro las paredes y el techo han aguantado la ruina generalizada. Hay murales en las paredes que representan a unos hombres alados sobre los que desciende fuego procedente de las nubes, parece que todos mueren achicharrados. Sobre el altar hay un cáliz de plata que tiene inscrita la misma imágen. Dentro del cáliz hay cuatro medallones de hierro con cadena de plata, el medallón tiene grabada en oro una estrella de cinco puntas (son medallones necesarios para utilizar el instrumento de teleportación en el templo de G'yHon). En el suelo hay grabado con oro fundido un octógono del caos inscrito dentro de un pentagrama complejo.

6. Sacristía

Hay dos posibles entradas a la sacristía. Una es por la ventana que da al claustro, un ventanuco estrecho que muestra unas vidrieras de colores rotas. Otra es la puerta que comunica con la Capilla (sala 7), ahora guarida de los osos, esta puerta es de roble, aguanta en su sitio y está cerrada. Es evidente que entrar por la puerta supone enfrentarse con los osos, pero un personaje con la suficiente agilidad y discreción podría entrar por la ventana si no ha habido ya algún encuentro con los osos que haya alertado al resto. La sacristía ha aguantado bien el paso del tiempo, se mantiene entera y en pie, las paredes están ennegrecidas y hay un armario de madera podrida que contiene lujosas túnicas en su frágil interior. Las túnicas están podridas y cubiertas de moho. En una esquina hay un baúl de madera podrida que puede abrirse con facilidad (pero no sin ruido), dentro del cual hay un collar y dos brazaletes de plata muy parecidos a los que luce Sandra (PJ inteligente o tiradita de percepción crítica para percibirse del detalle).

7. Capilla

Esta sobria capilla es el hogar de una familia de osos de las cavernas. Cuenta que hay un macho adulto, una hembra vieja y dos oseznos creciditos. Los osos habitan un buco agradablemente construido.El suelo está cubierto de hojas secas y el techo está completo, lo que les protege de la humedad. Hay abundante mierda (defecaciones, huesos, cuero y libros devorados) en la estancia, pero nada de provecho. A los osos no les gustan los visitantes, atacarán con mala leche y si es necesario seguirán a sus víctimas por todas las ruinas.

8. Cuartos vacíos

La serie de habitaciones marcadas con el ocho son cuartos vacíos. En su tiempo fueron dormitorios, salas y comedores, pero hoy todo el mobiliario ha desaparecido o se ha podrido hasta convertirse en polvo. Excepto algunas grietas y cascotes derrumbados no hay nada de interés en estas estancias. El suelo de todas ellas está cubierto de mugre y las paredes ennegrecidas por el moho. Todas las habitaciones tienen una ventana alta y estrecha acabada en punta que da al exterior. Estas ventanas están cubiertas de gruesas vidrieras y por rejas de hierro exteriores, así que apenas entra la luz de la luna por ellas. Las puertas que separan estas habitaciones son de roble, o bien están abiertas o podridas o simplemente no están.

9. Comedor

Esta amplia habitación fue el comedor del templo-fortaleza. Hoy sólo quedan restos podridos de las tres mesas que ocupa-



ron la estancia y de las sillas y tronos en que se sentaban las saterdotisas de distinto rango. Numerosos tapices podridos cubren las paredes.

10. Cocina

Esta habitación triangular es la cocina. Todavía se mantiene un fogón de piedra en buen estado con dos hornos metálicos. En la cocina están los restos de la cubertería de madera que se utilizaba en los tiempos del culto, quedan algunas copas y platos de bronze, pero están en un lamentable estado de corrosión. En la cocina aparte del desorden y la ruina reinante no hay nada de verdadero interés.

11. Atrio

Esta es una lujosa sala de transición. En apariencia está vacía. Buena parte del techo se ha derrumbado y se encuentra en un estado lamentable (20% de nuevo derrumbe si los PJs arman escándalo aquí). Para descender a la habitación hay unas lujosas escaleras de mármol negro. En la pared inferior hay una puerta de roble desvencijada y abierta, en la pared superior hay unas vidrieras muy gruesas que han soportado enteras el paso del tiempo; sus cristales son muy oscuros y están empapados de agua. Al fondo del atrio hay otra puerta de roble que está entera y cerrada.

12. Panteón

Esta sala alargada es donde se encuentran los nichos y tumbas que hospedan los restos de las saterdotisas. Se entra al panteón desde la Iglesia Alta, cuya puerta de acceso está protegida por una C'lorya de poder 20. Aún eliminada la runa, la puerta de roble es maziza, pequeña y dura de forzar o romper. El panteón está flanqueado por nichos en su pared superior, por vidrieras altas y delgadas en su pared inferior y por una gran tumba al fondo. El techo es una bóveda de medio punto. Todos los nichos están ocupados por huesos o por polvo, su contenido se evaporó hace mucho tiempo (excepto algunas alhajas y joyas que aún quedan). La tumba del fondo es la de Priscila, se ve un gran sarcófago de piedra con la efigie tallada de una bella saterdotisa coronada, el rostro está tenso y los ojos abiertos. Dentro están los huesos de Priscila, mondos y lirondos, acompañados por su corona, dos brazaletes de oro y un anillo en el que está encerrado un demonio de combate muy nervioso y aburrido por la inactividad de los últimos setenta años (a confeccionar por el DJ). Se deja a opción del Maestro que Priscila esté muy muerta, poco muerta o con ganas de bailar. En caso de bailar Priscila sabe hacerlo con estilo y prestancia, piensa que fue una poderosa saterdotisa de su tiempo y que conocía las artes de la antigua hechicería... un tango elemental no iría nada mal.

13. Biblioteca

En tiempos esto debió ser una gran biblioteca. Ahora no es más que una cantidad ingente de papel mojado bajo los sillares del techo que se derrumbó sobre las estanterías y armarios donde se guardaban los grimorios. Deja que los PJs se desesperen buscando algún hechizo que no encontrarán, descríbeles algunos títulos interesantes para que lloren con motivo. El techo de la habitación está totalmente destruido lo que convierte en un caos de cascotes el suelo (tiradita de equilibrio). De esta estancia bajan unas escaleras a la parte posterior del castillo. En el estrecho pasillo que queda entre la pared de la cueva y las murallas de la fortaleza hay dos pozos que los PJs pueden investigar. Uno está lleno de agua clara y cristalina. El otro está repleto de huesos, los restos de los últimos sacrificos que se realizaron en el templo.



14. Horno

Aquí aún se encuentra el horno del castillo, es de adobe, bastante grande y redondo. Hay restos de leña apilada y de palas metálicas para meter y sacar el pan. La habitación se encuentra en buen estado.

15 (8b). Highway to Hell

La habitación 8b tiene una peculiaridad. En el suelo, cerca de la esquina superior derecha, hay una trampilla. La trampilla es de piedra y no es fácil de localizar, su argolla está camuflada entre cascotes y abundante mugre. Tras la tiradita de buscar se impone una de fuerza para levantar la trampilla y encontrar unas misteriosas escaleras descendientes. Tras un pronunciado descenso de cinco minutos, las escaleras acaban en unas bodegas. La bodega es una cueva natural bastante larga pero estrecha, alineados en sus paredes hay inmensos barriles de cerveza y numerosos botelleros que guardan barrilitos y botellas de cristal. El líquido alcohólico hace tiempo que se evaporó dejando sólo mugre y posos de porquería en los barriles. El olor es ácido y muy fuerte.

Al fondo de la bodega hay una gran puerta de bronce. Está rodeada por un arco tallado de pétreas calaveras. La puerta es claramente visible desde cualquier punto de las oscuras bodegas. En su superficie hay un bajorrelieve de gran belleza, representa un grupo de hombres alados que intentan huir al interior de espirales lumínicas mientras rayos y lluvia de fuego les caen desde las nubes, la mayoría de estos hombres alados sucumben ante los elementos desencadenados. En el centro de la puerta hay una runa mágica. Es una C'lorya de poder 40 (ver "Demonios y Magia" página 87).

Cuando el PJ que lleva el medallón de Sandra se acerque a la puerta empezarán a ocurrir cosas. La primera es que el medallón empieza a vibrar con luz y calor evidentes para todos, la segunda es que la C'lorya empieza a brillar también, la tercera es un rayo que saliendo del medallón fulmina la runa de barrera. Todo esto ocurre en apenas cinco segundos con gran aparato lumino-técnico y soltando una gran nube de humo verde. Cuando el humo se disipa la puerta está abierta de par en par, y más allá se divisan otras escaleras de caracol descendientes excavadas en la roca caliza natural. La verdad es que el asunto huele a chamusquina, pero ¿qué aventurero De Verdad se pararía ahora que empieza la Fiesta En Serio?

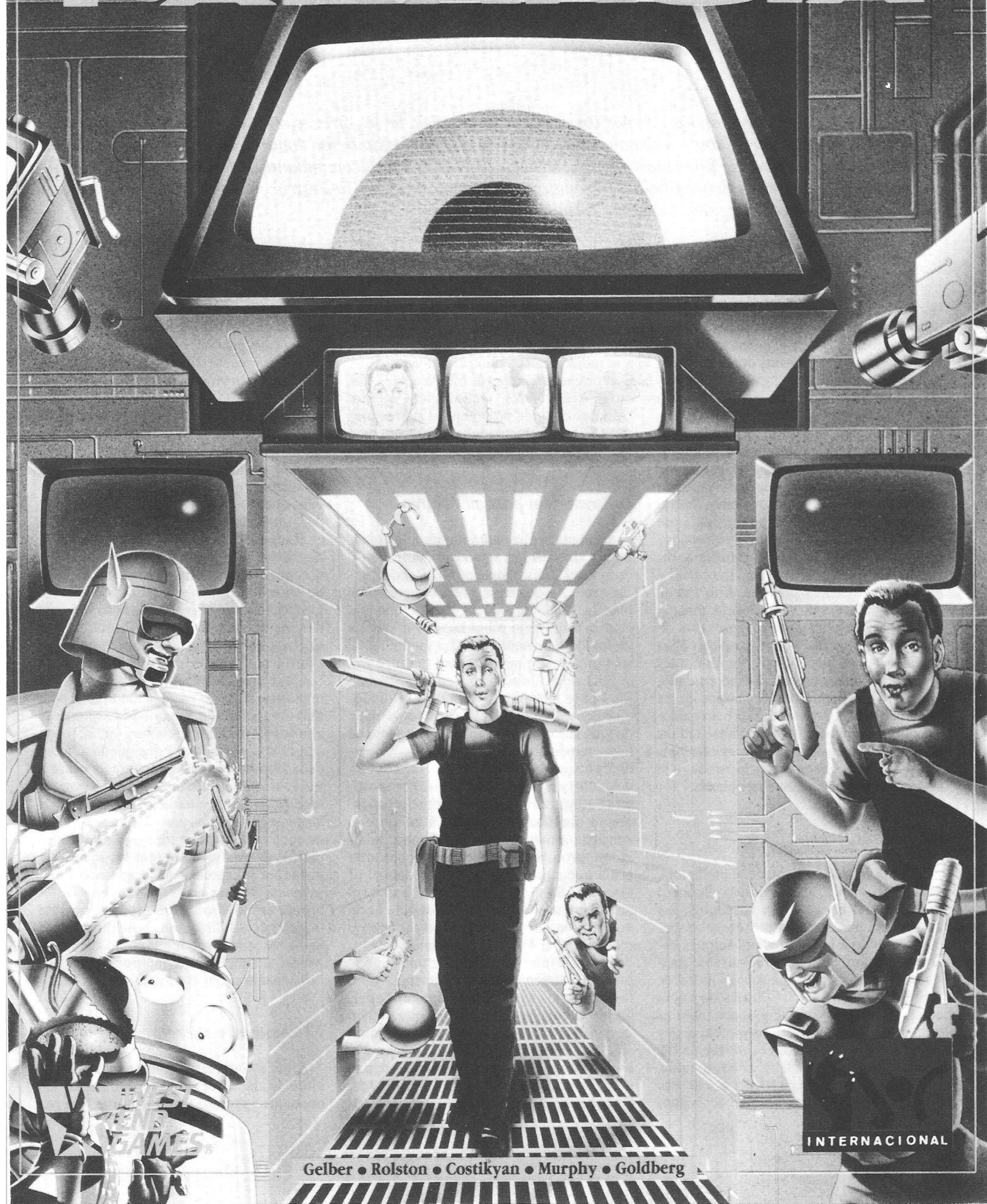
Las escaleras de caracol son muy incómodas, los escalones están mal tallados, demasiado estrechos y demasiado juntos unos de otros, su superficie húmeda acaba de poner la cosa farragosa (tirito de equilibrio, please). Tras un interminable cuarto de hora de descenso los PJs enpiezan a vislumbrar una salida, parece que da a un mundo subterráneo iluminado por ríos fosforescentes... •

(Continuará...)

EL JUEGO DE ROL DE HUMOR NEGRO EN UN FUTURO SOMBRIO

PARANOIA®

PARANOIA
PARANOIA



S T A R W A R S

Resurrección

La Rebelión contactará con los PJs por los caminos habituales. Se les ofrecerá una delicada misión especial. Si aceptan, les invitarán a subir a una nave estacionada en el astropuerto desde donde se dirigirán a una pequeña base rebelde en el asteroide Roengenstrahlung, sistema Al-Lodia. Allí el comandante de la base les informará de su misión. Esta aventura deberá jugarse cronológicamente después de la destrucción de Jabba el Hutt y sus seguidores. Por cierto, ¿alguien ha visto "Terminator"?

por David Revetllat i Barba

En el lejano planeta de Rebek la Rebelión tiene a algunos de sus agentes en misión secreta. Lo único que los PJs necesitan saber es que se encuentran de paso para dirigirse a otro planeta, donde tendrían que realizar ciertas investigaciones. El problema consiste en que los agentes han ido siendo asesinados sistemáticamente, y sus asesinos no han dejado ni rastro. No hay duda de que Imperio se encuentra de por medio, pero los servicios de espionaje rebelde han confirmado que no hay ningún agente del ISB enviado al sistema. Podría ser alguien contratado para tal faena, o un agente completamente nuevo y desconocido. Sea como sea, posee grandes habilidades mortíferas. Es necesario dar con él y eliminarlo lo antes posible. Aun queda algún agente con vida en el planeta; está tan escondido como ha podido, pero sabrá de la llegada de los PJs y contactará con ellos cuando lleguen a la ciudad. Por último les recomendará que tengan mucho cuidado, ya que lo que quedó de los cuerpos de las víctimas haría coger escalofríos a un gamorreano. Se les proporcionarán 6000 Créditos a cada uno para gastos. Deben intentar conseguir datos precisos de los asesinos, y si fuera posible acabar con el problema.

El planeta Rebek

Sistema estelar: Io-Lantane. Estrella roja.

Planetas: ocho. Sólo el quinto (Soonag) y el sexto (Rebek) están habitados. En ambos son necesarias protecciones especiales debido a las fuertes radiaciones solares. La atmósfera no es respirable para humanos y similares. La única ciudad de Rebek es VAX-880. Los trajes de vacío serán suficiente, aunque grandes cúpulas mantienen una atmósfera respirable en las zonas ricas. Asimismo, el interior de los edificios habitados contiene aire respirable, con cámaras estancas para salir al exterior. El resto de planetas no pueden ser visitados (gigantes gaseosos o excesivos niveles de radiación).

Planeta Rebek: fauna y flora autóctona conocida: vegetación e insectos, adaptados a la radiación. Habitantes: humanos 80%, Gamorreanos 9%, Jawas 6%, Wookies 4%, otros 1%. Nivel tecnológico medio. Grandes cúpulas protegen las partes más ricas de las ciudades, dejando al resto bajo los efectos de la radiación.

Información para el árbitro

Alguien con bastante manía a la Rebelión (y sin relación alguna con el Imperio) está causando estragos haciendo desaparecer a todos sus agentes secretos en el planeta. no lo hace directamente, sino que emplea a un viejo robot asesino al que ha mejorado personalmente. La identidad de su extraño amo permanecerá oculta hasta el final de módulo, pero respecto al robot, los PJs se enfrentarán con un Eliminator 434-B mejorado (MUY mejorado). Mide dos metros diez de altura, su armadura se ha incrementado (a expensas de su velocidad, aunque puede conducir casi cualquier vehículo) así como sus habilidades mortíferas. Los aventureros no tendrán prácticamente ninguna posibilidad a no ser que consigan armas pesadas (por cierto, totalmente prohibida en el sistema cualquier arma que cause más de 4D de daño). El amo de Steelgart (como se llama el androide) adquirió un particular odio hacia la Rebelión hace algún tiempo. Compró y reprogramó al 434-B, proporcionándole los datos del primer espía rebelde que llegó al planeta, a quien capturó e interrogó sobre los próximos agentes que debían llegar. Desde entonces, captura a los que vienen después, los interroga a conciencia como sólo una máquina podría imaginar, los elimina, y espera la llegada del siguiente una vez ha conseguido los nuevos datos. Conoce los lugares de contacto, los códigos, las contraseñas,...todo. Tarde o temprano, un nuevo agente cae en sus manos. Ninguno de ellos ha tenido el vigor suficiente para superar sus interrogatorios. El robot se conecta directamente al sistema nervioso de la víctima, evitando que se desmaye durantela "conversación" e incluso agudizando el dolor mientras se encarga de los puntos no vitales de la víctima. Finalmente, una vez conseguida la información, muere rápida y eficazmente. Según los datos de que dispone actualmente Steelgart, queda aún un espía rebelde en la ciudad, un tal Trekstar, cuyo nombre en clave es Radix-10. Radix-10 está esperando la llegada de otro grupo de rebeldes (los PJs) que vendrán a investigar en secreto la causa de las muertes de los anteriores enviados. Conoce también el punto de encuentro, una taberna clausurada llamada Moretec. Por cierto, para hacerlo más emocionante, no estaría mal que el amo de Steelgart le hubiera proporcionado un disfraz de humano con traje de vacío y todo para pasar más desapercibido, aunque se desprenderá con los impactos suficientes (sí, sí, ya se que es una copiada, así que queda a juicio del árbitro). Steelgart no tratará de matar a los PJs en el primer encuentro, su programación le obliga a hacerlos sufrir un poco antes de liquidarlos, pero después se dejará de contemplaciones e irá a por ellos. Si les pierde, de una forma u otra les seguirá la pista (por los canales que sean necesarios) y les encontrará en como mucho 1D3+1 horas, de la forma más lógica posible (siguiendo su dirección, buscando en los enclaves más probables como el astropuerto, o simplemente interrogando y torturando a la gente al respecto de los PJs.

El encuentro secreto

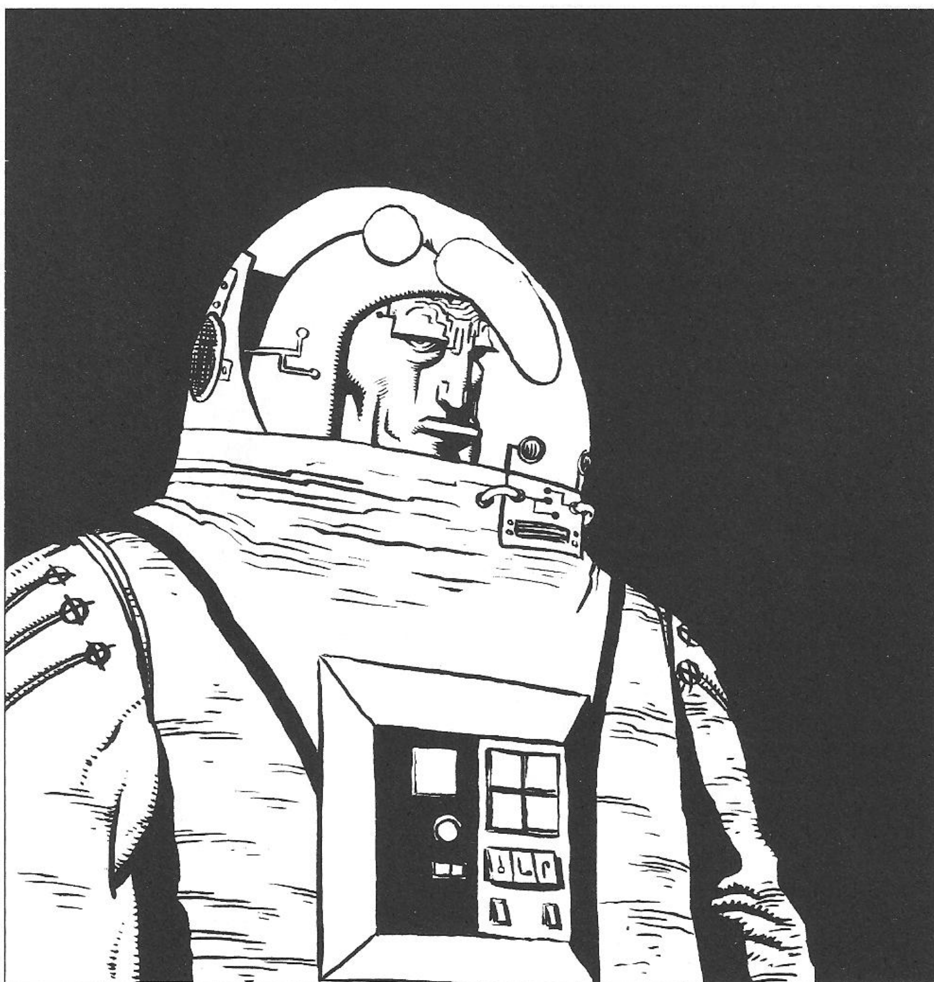
A los aventureros se les habrá proporcionado la dirección de un punto de encuentro secreto y seguro, una taberna



cerrada llamada Moretec, donde podrán contactar tranquilamente con el hombre de la Rebelión, cuyo nombre el clave es Radix-10. Su nombre auténtico permanecerá secreto para los PJs. En cuanto lleguen a la ciudad, deberán dirigirse al punto de encuentro, un edificio de unas tres plantas bastante achacoso. Dentro encontraran a Radix-10, quien les informará de la situación actual: todos, excepto él, han muerto de forma horrible. Sin duda el Imperio está detrás de todo esto, pero hasta ahora nunca se habían mostrado tan mortíferos. No dejan huellas ni pistas. No se sabe cuantos son, ya que nadie ha sobrevivido a su encuentro, y si esto sigue así, pronto no quedará nadie del servicio secreto rebelde en el sector. El lugar en que se encuentran dispone de muchas ventanas de plástico muy fino, que les irá de perlas ya que en ese mismo momento, cuatro detonadores termales activados caerán del techo. Estallarán en dos asaltos, causando en total 35D de daño (el edificio se derrumbará) o 5D a quienes consigan salir pero sólo estén a pocos metros del edificio. Los detonadores han caído merced a un simple mecanismo accionado a distancia por Steelgart desde otro edificio. Quienes todavía estén conscientes, incluido Trekstar que habrá saltado por una de las ventanas, podrán oír los pesados pasos metálicos de alguien que se acerca con ritmo acompasado y seguro. Al poco, podrán distinguir entre el humo a un hombre de por lo menos dos metros, con una impresionante arma en cada brazo. Más les vale empezar a correr, porque comenzará a disparar, y aunque los primeros impactos errarán el blanco, su onda expansiva será bastante preocupante.

Especificaciones técnicas de Steelgart

Aunque Steelgart resultara alcanzado y "herido", es capaz de autoregenerarse. Cada vez que resulte herido el total de su Fortaleza disminuirá en 1D, y si resulta mortalmente herido bajará 2D, y sólo cuando llegue a 0 caerá. otros resultados no tienen efecto. Aún en ese momento, si no es totalmente despedazado, fundido, o algo similar, empezará a recuperarse al día siguiente. No servirán métodos de aplastamiento o de conversión en bloque de metal, la estructura metálica de Steelgart recordará su forma original y volverá a ésta, aunque tardará una semana. Autoreparándose puede recuperar 2D de su Fortaleza por cada día que pasa. La pérdida de cada 1D de su Fortaleza repercute además en el resto de sus sistemas, de modo que si su Fortaleza baja 3D, el resto de habilidades también lo hace, hasta un mínimo de 1D sin embargo. Sólo su Fortaleza puede llegar realmente a 0, momento en el que cae desfallecido hasta recuperarse o ser destruido totalmente. Es capaz de averiguar quienes se dedican al contrabando de armas ilegales y hacerles confesar donde guardan sus armas para hacerse con ellas si es necesario. Es tan inteligente como un humano, o quizá más, aunque siempre estará al servicio de su amo. Si su fortaleza descendiera demasiado (alrededor de 2D) se retiraría para recuperarse un poco y luego volver a la carga.



La persecución

El 434-B no dejará en paz a los PJs mientras pueda. Durante los primeros encuentros, el primero en morir será Radix-10. El androide les perseguirá hasta donde sea de la ciudad, lo arrasará todo a su paso si es necesario, hechará puertas y paredes abajo (probablemente matando a decenas de personas si se trata de edificios fuera de las cúpulas en las que penetraría la atmósfera tóxica del exterior). Las fuerzas policiales de la ciudad y del planeta son mínimas, dedicadas sólo a proteger los edificios gubernamentales o zonas como el astropuerto, y no se encargan de la seguridad ciudadana. En las zonas ricas, cada casa posee de uno a diez guardias privados vigilando, dependiendo del nivel social, pero sólo defenderán su propio territorio. No se dedican a la caridad, así que nada de dejar que los PJs se metan en las casas para protegerse de Steelgart. En alguno de sus cortos respiros, los PJs deberían intentar conectar con el mercado negro en busca de armas potentes. No les será difícil, ya que entre los bajos fondos corre el rumor de que un asesino profesional está intentando liquidar a un grupo de extranjeros, que al parecer necesitarán de tales armas, pero les costarán el doble de lo normal. En dichos bajos fondos encontrarán alguna información pasando una tirada de 15 o más, conforme el que se ha ido cargando a la gente parece llamarse Steelgart, ya que un testigo (que murió después de forma horrible) oyó como un extraño hombre con armadura lo llamaba por ese nombre. Los PJs no encontrarán ningún robot que pueda enfrentarse a Steelgart, aunque pueden reprogramar una unidad 3PO o R2 y enviarlo contra él si lo desean. De cualquier forma, el resultado será una bonita pelota metálica rodando hacia sus pies.



El amo de Steelgart

En un momento en que la situación sea desesperada para los PJs, aparecerá una extraña figura con armadura. Los PJs habrán visto antes esa armadura durante las reuniones informativas en las salas de guerra de la Rebelión, en las que se enseña a los soldados a identificar a sus principales enemigos. Sin embargo el horrible ser que vestía tal armadura murió hace tiempo, o eso se les dijo. Exactamente esa misma armadura vestía Boba Fett, el temido cazarecompensas que capturó al no menos conocido Han Solo. El hombre ordenará al androide que se detenga, y éste obedecerá al instante, luego no hay duda de que está a su servicio. El hombre dirigirá unas cortas y metálicas palabras a los aventureros. Les mostrará su admiración por haber resistido tanto a Steelgart, y les asegurará que como recompensa obtendrán una muerte rápida. Se presentará como el auténtico Boba Fett, y les hará saber que consiguió escapar, gracias al equipo de su armadura, de una muerte segura proporcionada por sus patéticos héroes de la Rebelión, pero que no piensa dejar que nadie viva para poder contarlo. Acto seguido ordenará a Steelgart que acabe de una vez con ellos, con la ayuda del mismo Boba si es necesario. Lo más sensato sería escapar, coger una nave y largarse. Enfrentarse a la potencia de fuego de Boba y Steelgart juntos sería mortal. Los PJs habrían cumplido buena parte de su misión descubriendo quien eliminaba a sus agentes.

El supuesto Boba Fett se había insta lado en Rebek antes de que llegaran los agentes rebeldes. Cuando éstos fueron viniendo, decidió eliminarlos como desquite contra la Rebelión, a la espera del día en que pueda vengarse de aquellos a quienes verdaderamente odia: Luke Skywalker y Han Solo, junto al resto de sus compinches.

Epílogo

¿Se trataba realmente de Boba Fett o de un impostor, con habilidades similares, que ha conseguido hacerse con una armadura Mandalore y ha robado su nombre para obtener fama fácil? Sea como sea, es por lo menos casi tan mortífero como el auténtico, tanto que podría ser el mismo. Si algún PJ consigue escapar con la información en una nave espacial, podrá llegar tranquilamente a la base Rebelde, pero si Steelgart sobrevivió, le perseguirá para acabar su trabajo. Steelgart podrá salir por ejemplo en medio de otra futura aventura, cuando el personaje menos se lo espere. O, incluso si fue destruido realmente, tal vez Boba consiga otro, lo perfeccione aún más, y lo envíe contra el nuevo enemigo que ha resultado ser el PJ. Sea como sea, Boba no se dejará ver en lo posible, prefiere permanecer en el anonimato hasta perfeccionar aún más sus habilidades, temiendo que el mortífero Luke Skywalker y los suyos sepan de él y decidan buscarle.

Recompensas

Sobrevivir y volver a la base rebelde: 3 puntos. Eliminar a Steelgart, otros 3 puntos más. Boba no debe morir a manos de los PJs sea como sea.

Radix-10 (Trekstar).
Espía rebelde, Raza humana.

DES	2D	Bláster	3D
PER	3D	Esc./Furt.	4D
CON	2D	Bajos f.	5D
FOR	2D	Pilotaje	4D
TEC	3D	Rep. armas	5D

Pistola bláster.
Granada de mano.

Steelgart. Serie
Eliminator 434-B mejorado

DES	5D		
PER	3D	Buscar	6D
FOR	8D	Atacar sin	9D
MEC	2D	Artillería n.	4D
TEC	5D	Reparar armas	6D

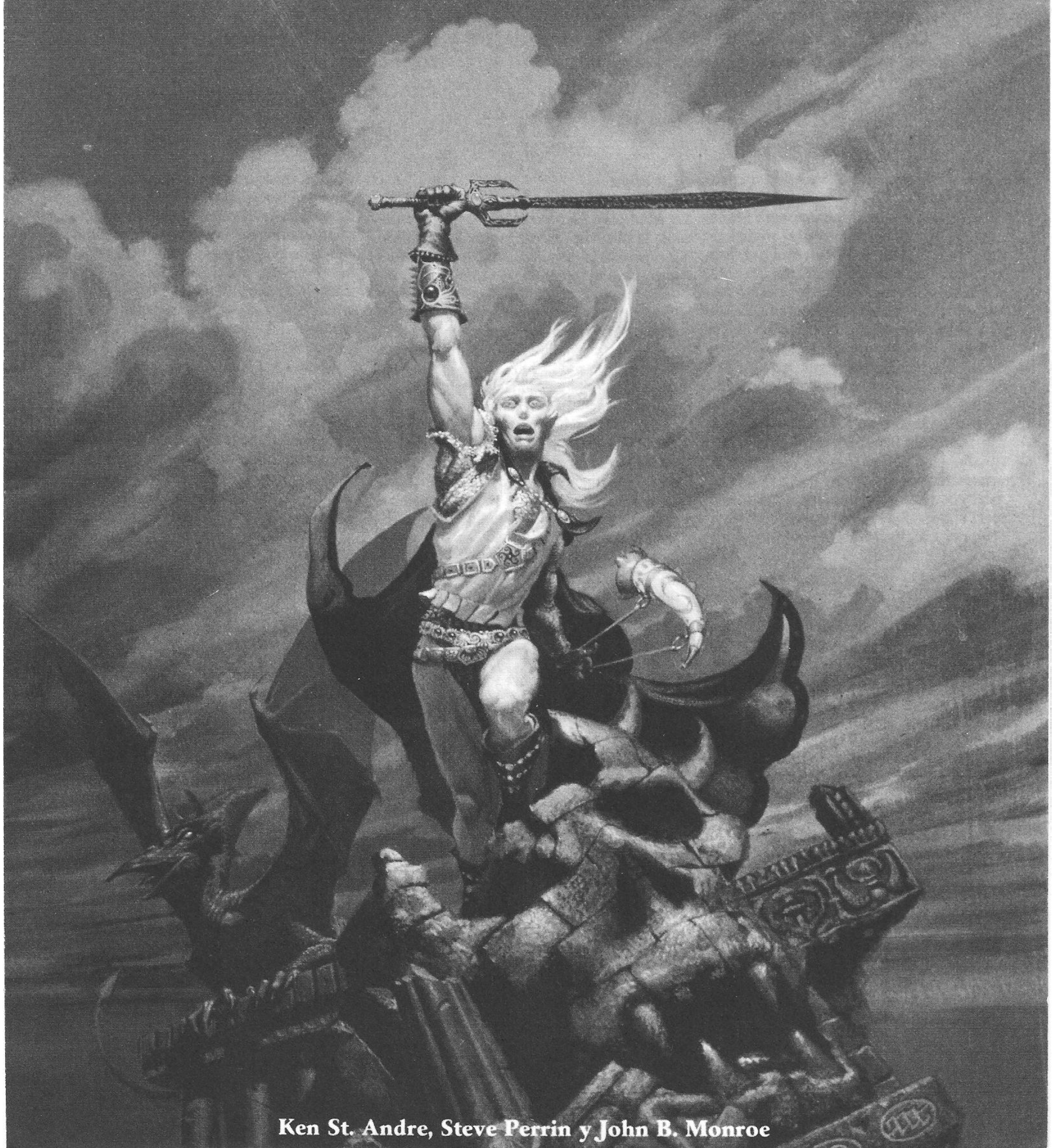
Movilidad máxima 5m./asalto.
Armas transportadas:
1 detonador termal.
Lanza misiles. Daño 7D.

Amo de Steelgart.
Boba Fett o no, al menos posee sus mismas habilidades y armas (ver La Guía). ●

MICHAEL MOORCOCK

STORMBRINGER

Juego de rol en el mundo de Elric



Ken St. Andre, Steve Perrin y John B. Monroe

ORACULO

Némesis

Muchos de vosotros tendréis en vuestras manos, todavía con olor a tinta, vuestro ejemplar de Oráculo. Al leerlo, os daréis cuenta de que las aventuras empiezan con una visita a Delfos, pero ¿qué argumentos deberá emplear La Moira para justificar este viaje? De hecho parece que ir a consultar el oráculo era práctica bastante habitual, pero el autor te ha preparado este módulo por si deseas tener más argumentos.

por Ricard Ibáñez

Este mini-módulo de *Oráculo* está pensado para 3/5 Pjs sin experiencia; uno de ellos debe ser necesariamente una Sibila. Los Pjs se encuentran en la ciudad de Smyrna, en la costa occidental del Asia Menor. El grupo traba conocimiento entre sí gracias a los funerales que se están realizando en la ciudad para honrar a Licaón de Samos, joven oficial de la ciudad que ha muerto repentinamente. Guerreros y Amazonas pueden haber sido compañeros de armas del difunto, los Colonos pueden ser naturales o residentes de la ciudad, los Atletas haber venido para participar en las competiciones deportivas que se organizan para honrar al difunto, un Asclepiada puede interesarse por las causas que rodearon su muerte, e incluso alguna Sibila puede aparecer siguiendo el hilo de su Destino, marcado por las Moiras...

La visión

Sea como fuere los Pjs soñarán, en la víspera en la que se ha de prender fuego a la pira del joven Licaón, una visión que cambiará su destino para siempre:

En el sueño se verán a sí mismos en el lecho, y como un hilo dorado sale de sus cuerpos. En el sueño seguirán a ese hilo dorado, y verán que se entrelaza con otros, aparecidos no se sabe de dónde, hasta formar un cordel de oro fino pero de apariencia resistente. Verán entonces a las Erinias, las tres fieras diosas de la venganza, las cuales se encuentran como ciegas, y palpan el cordel intentando guiarse. El cordel se dirige a un sucio callejón de la ciudad, en el cual un joven parece buscar algo entre la basura. Y ese joven, que gira su rostro y mira a los Pjs, no es otro que el espíritu de Licaón. Luego el cordel da vueltas y más vueltas, envuelto entre jirones de bruma, para salir finalmente de la ciudad y dirigirse al mar. Allí terminan la visión y el sueño, y empieza la Vida.

La copa

Nota para La Moira: ... Y es que Némesis, la diosa de la Venganza, ha decidido servirse de los Pjs para conducir a las Erinias hasta el culpable de la muerte de Licaón, el cual, como ya habrá supuesto el lector, murió de muerte natural porque es muy natural morir si te envenenan.

Los Pjs se encontrarán en un momento determinado todos en el callejón, y se reconocerán, aunque jamás se han visto antes, como camaradas y compañeros. Por cierto, si los aventureros rebuscan con un cierto interés en la basura del callejón, encontrarán sin mayores dificultades (quizá con una tirada simple de Intuición) una pequeña copa de oro, bastante bien trabajada, abollada como si hubiera sido arrojada desde cierta altura. El hecho de que siga allí y no haya sido recogida por ningún mendigo ya es de por sí prueba suficiente de una cierta intervención divina en el asunto en cuestión.

Si algún Pj con conocimientos de Botánica examina la copa encontrará en el fondo de la misma un poso ya seco de vino, en el cual aún es posible detectar leves restos de cicuta. Si Licaón bebió de esa copa, en verdad fue asesinado.

Los sospechosos

Discretas averiguaciones entre los amigos y compañeros del difunto pueden conducir a los Pjs a las siguientes pistas, las cuales deberán ser conseguidas mediante un enfrentamiento de Discusión (ver manual pág. 60/61). Algunas de ellas pueden ya ser conocidas por algunos Pjs, si se especificó que éstos tenían relación con Licaón (por ejemplo, por ser compañeros de armas o amigos del difunto).

Licaón era el único hijo del célebre general Aristeo Melampigo, famoso por sus aplastantes victorias sobre los enemigos de Samos, a los que les costaba un poquillo levantar cabeza, pues el buen general tenía la costumbre de celebrar sus victorias arrasando comarcas enteras, exterminando a todos los que no podían huir y esparciendo sal sobre las ruinas humeantes de las ciudades y pueblos. El mote "Melampigo" significa algo así como "culo sucio", y es el nombre cariñoso con el que le denominaban sus carnice... soldados.

Licaón era buen chico, querido por sus tropas y sus camaradas. Solamente dos hombres podrían quererle mal: Darío, un noble persa de la Misya, el cual fue capturado por Licaón hace un par de semanas en una escaramuza en tierras de Lydia, y que está de momento retenido en la ciudad en espera de que su familia pague por él un cuantioso rescate. El otro posible enemigo de Licaón sería Diodoro de Quíos, que al igual que el difunto era oficial de la guarnición de Smyrna. Licaón puso en evidencia la cobardía de Diodoro en cierta ocasión, y es cosa bien sabida que esto generó entre ambos una enemistad irreconciliable.

Ultimamente Licaón solía visitar con frecuencia a Melpómene, una famosa cortesana de Halicarnassos, la cual, al parecer, se había convertido en su amante.

Según Samisteo, criado personal de Licaón, su amo llegó a su casa hacia el amanecer, con un fuerte dolor de cabeza y gran pesadez en las piernas, afirmando que había bebido demasiado vino de Yolcos. Ya no despertó.

La investigación

Si los Pjs dirigen sus pesquisas hacia las andanzas de Darío o Diodoro se encontrarán frente a sendos callejones sin salida, pues ambos tienen buenas cohartadas: Darío se encuentra retenido (o lo que es lo mismo, prisionero) en unas confortables habitaciones situadas en el palacio del Tirano de la ciudad, pero no puede salir de



las mismas, y dichas habitaciones se encuentran fuertemente vigiladas. Los criados que sirven al Persa, por otro lado, son personas de entera confianza. Respecto a Diodoro, estuvo bebiendo con varios amigos hasta caer inconsciente, pasando el resto de la noche tirado en un rincón, cosa que juran y perjuran sus compañeros con más aguante... Los Pjs paranoicos argüirán (con razón) que nada impidió a Diodoro pagar a algún asesino para que envenenara al pobre Licaón. Sin embargo, no encontrarán ninguna prueba en este sentido, aunque revuelvan cielo y tierra.

Si los Pjs se entrevistan con Melpómene, descubrirán que es una mujer muy hermosa, aunque algo madura, de gustos y modales refinados. Admitirá sin rodeos que era amante de Licaón, pese a que éste era unos 10 años más joven que ella, y que estaba tan enamorada de él que el dolor tiene anegado su corazón. Planea partir lo antes posible rumbo a Leucade, donde el mar rompe furiosamente en un acantilado que tiene la facultad de consolar a los enfermos de amor que se arrojan desde él... y sobreviven a la caída, pues la mayor parte se destrozan contra los arrecifes.

Si la Sibila se encuentra entre los que entrevistan a la cortesana, su conocimiento en "Artes sensoriales" le hará darse cuenta de que hay muy poco dolor en el corazón de Melpómene, aunque no se encuentra vacío de sentimientos: está rebosante de odio y rencor, y no hay en él sitio para el amor.

Si los Pjs desean investigar más a fondo a la cortesana pueden descubrir sin dificultades tres detalles significativos:

1. Ha llegado recientemente a Smyrna, procedente de Samos, y uno de sus primeros pasos fue buscar a Licaón, pues "estaba ansiosa de conocer al hijo del conquistador de la isla de Cos".
2. Aparte de su mansión alquiló con cierto secreto una pequeña casa, al lado del callejón dónde los aventureros encontraron la copa de Licaón. Al parecer, en ella se reunían con cierto secreto los dos amantes, pues Melpómene había persuadido a Licaón de que el que su relación fuera demasiado conocida podía ser un perjuicio en su carrera.
3. Melpómene siempre bebe vinos pontos, y su favorito es el vino de Yolcos.

Por cierto, los Pjs harían bien en no entretenerse demasiado en el transcurso de su investigación, pues Melpómene, en efecto, se marchará de Smyrna precipitadamente, una vez el cuerpo de Licaón sea pasto de las llamas. Las razones de su precipitada marcha, como bien habrán supuesto los Pjs, no son precisamente debidas al dolor: ella es la asesina de Licaón.

La historia de Melpómene

Si los Pjs presionan lo bastante a la cortesana, ésta solicitará el socorro de tres de sus criados, unos hombretones capaces de cargarse un buey entero al hombro para desayunárselo luego crudo. Una vez los hayan anulado vapuleándolos un poquito, y si mientras tanto la astuta Melpómene no ha conseguido escabullirse y escapar, los Pjs podrán oír de sus labios la explicación de por qué eliminó a Licaón: Melpómene es originaria de la isla de Cos, la cual se enfrentó hace unos veinte años a la isla de Samos, en una guerra motivada por intereses económicos y ciertas discrepancias políticas. Samos envió a su célebre general Aristeo Melampigo, el cual, siguiendo su táctica habitual, arrasó literalmente la isla de Cos. Melpómene, que aún no era siquiera una mujer, contempló con los ojos arrasados por las lágrimas como los soldados de Samos asesinaban a su familia, a la par que destruían todo lo que le era querido. Ella salvó la vida por ser joven y hermosa, pero sufrió un destino casi peor que la muerte: los soldados se divirtieron con ella, poseyéndola con violencia, y tras la guerra fue vendida como esclava, yendo a parar a un prostíbulo de Halicarnassos. Allí vivió durante años, hasta que finalmente uno de sus clientes, llamado Esteo el Delfita, la compró, convirtiéndola en su concubina. Esteo llegó a enamorarse sinceramente de ella, y antes de morir le concedió la libertad, legándole una pequeña fortuna para que pudiera vivir sin penurias. Libre por fin, después de casi veinte años de sufrimiento, la cortesana decidió viajar hasta Samos, para vengarse del hombre que había destruido su vida. Una vez en Samos, sin embargo, descubrió que Aristeo ya llevaba varios años muerto. Sin embargo, oyó hablar de que tenía un hijo, el cual era oficial en la ciudad de Smyrna...

La muerte de Licaón no le ha producido ningúna satisfacción, sin embargo, y se siente progresivamente invadida por los remordimientos y la desesperación. Ya que, al matar al muchacho, ¿no se ha convertido ella en alguien igual al que había jurado destruir?

Conclusión

Resuelto el misterio de la muerte de Licaón, aún quedará por resolver la segunda parte del sueño de los Pjs: ¿Qué significa la visión de los hilos dorados entrelazados, formando un cordel, que tras dar vueltas por la ciudad se interna en el mar y desaparece? La Pitia, o un sabio al que consulten les dará la respuesta correcta: sus destinos están entrelazados, y deben viajar atravesando el mar hasta Delfos para consultar el Oráculo de Apolo, y conocer así su Destino. Así termina la Vida, y empieza la Aventura.

Puntos de Héroe

Descubrir al asesino de Licaón: 15 puntos

Desembarazarse de los matones de Melpómene: 10 puntos

Descifrar sin ayuda el significado del sueño: 10 puntos

Plus final de aventura: 20 puntos

Si Melpómene escapa: -10 puntos. ●

Personajes No Jugadores

Melpómene		**Matones de Melpómene**	
Puntos de Golpe	10	Puntos de Golpe	12
Puntos de Salud	12	Puntos de Salud	8
Dado para tiradas	1D6	Dado para tiradas	1D6
Habilidad	13	Habilidad	12
Fuerza	10	Fuerza	15
Inteligencia	18	Inteligencia	6
Agilidad	10	Agilidad	10
Velocidad	6	Velocidad	7
Constitución	8	Constitución	20
Carisma	16	Carisma	8
Sabiduría	12	Sabiduría	8
Actitud	10	Actitud	10
Intuición	12	Intuición	7
Apariencia	20	Apariencia	2
Prestigio	15	Prestigio	5

Para el resto de PNJs, usar la tabla que aparece en el manual (pág. 78).

¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!!

SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"





• • • • BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN • • • •

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número ....recibiendo el primero a contrareembolso (2.370,– ptas. más gastos de envio).
Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: ____________________ Edad: ____________

Dirección: ____________________ Tel.: ____________

Localidad: ____________________ C.P.: ____________

Deseo recibir, también a contrarrembolso, los siguientes número anteriores:

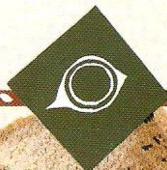
LIDER 1 ☐	LIDER 7 ☐	LIDER 13 ☐	LIDER 19 ☐	LIDER 25 ☐	LIDER 31 ☐
LIDER 2 ☐	LIDER 8 ☐	LIDER 14 ☐	LIDER 20 ☐	LIDER 26 ☐	LIDER 32 ☐
LIDER 3 ☐	LIDER 9 ☐	LIDER 15 ☐	LIDER 21 ☐	LIDER 27 ☐	LIDER 33 ☐
LIDER 4 ☐	LIDER 10 ☐	LIDER 16 ☐	LIDER 22 ☐	LIDER 28 ☐	
LIDER 5 ☐	LIDER 11 ☐	LIDER 17 ☐	LIDER 23 ☐	LIDER 29 ☐	
LIDER 6 ☐	LIDER 12 ☐	LIDER 18 ☐	LIDER 24 ☐	LIDER 30 ☐	

☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Pta.
AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Pta.

Joaquim Micó

ORACVLO





EL JUEGO DE ROL MITOLÓGICO

En El *Señor de los Anillos: juego de aventuras básico*, como un poderoso guerrero elfo o un diestro explorador hobbit, gozarás de horas de aventura en el mágico y mítico mundo de J. R. R. Tolkien.

¿No fue ***El Hobbit*** una gran lectura y ***El Señor de los Anillos*** insuperable? Tal vez te hayas imaginado tus propias aventuras en la Tierra Media.

Cualquier amante de la narrativa fantástica puede jugar. El formato narrativo de este juego básico hace que se aprenda con solo leerlo. No hay pesados tomos de reglas. ¡Empezarás tu primera aventura tan pronto como abras el libro!





JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



CONTENIDO

• El amanecer llega temprano; con esta aventura aprenderás las reglas mientras juegas. • Los consejos, corto y ameno resumen de las reglas. • Mapa en color. Viajarás por el noroeste de la Tierra Media. • Mapa de las tierras de Bree. • Planos donde te enfrentarás a tus enemigos. • Fichas de personajes preparados para jugar. • 58 figuras troqueladas de tus personajes a color.

De 2 a 7 jugadores • Edad: a partir de 10 años • Dados de 6 caras